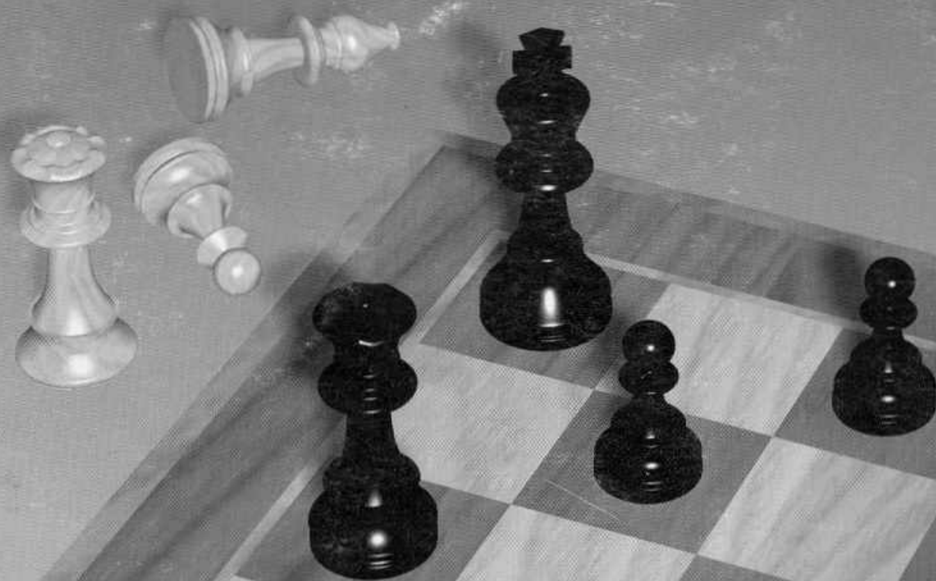
آموزش مراحل سه گانهٔ شطرنج



شروع
وسط
آخر بازی

نویسنده : خوزه رائول کاپابلانکا
مترجم : ابراهیم دارابی



کاپابلانکا

آموزش
مراحل سه‌گانهٔ شطرنج
(شروع، وسط، آخر بازی)

همراه با ۲۰ بازی بامشهورترین استادان طراز اوّل شطرنج جهان
با تفسیر میخائیل باتوینیک

ترجمهٔ ابراهیم دارابی

کاپابلانکا، خوزه رائول، ۱۸۸۸-۱۹۴۲.
Capablanca,Jose-Raul
آموزش مراحل سه‌گانه شطرنج (شروع، وسط ، آخر بازی) همراه با ۲۰ بازی با مشهورترین استادان طراز اول شطرنج جهان با تفسیر میخائیل باتوینیک / [نویسنده خوزه رائول کاپابلانکا]؛ ترجمه ابراهیم دارابی - تهران : دنیا، ۱۳۷۷.
۱۷۹ ص. : مصور.
ISBN 964-464-006-3 : ۶۰۰۰ ریال
فهرستنویسی براساس اطلاعات فیپا (فهرستنویسی پیش از انتشار).
۱. شطرنج - راهنمای آموزشی. ۲. شطرنج - شروع بازی . ۳. شطرنج - بازیهای میانه . ۴. شطرنج - آخر بازی. الف . دارابی، ابراهیم، ۱۳۱۴ - مترجم . ب . عنوان.
۷۹۴/۱۰۷ GV۱۴۴۵/۱۵آ۸
۱۳۷۷
۷۷-۱۳۸۸۷ م



انتشارات دنیا

کاپابلانکا
- مراحل سه‌گانهٔ در شطرنج
- ترجمهٔ ابراهیم دارابی
- تیراژ ۳۰۰۰ نسخه
- چاپ نیل
- چاپ اول ۱۳۷۷

شابک ۳-۰۰۶-۴۶۴-۹۶۴
ISBN 964-464-006-3

پیشگفتار

کاپابلانکا نابغه‌ای است که آلخین قهرمان جهان پس از درگذشت او چنین گفته است: "دیگر هرگز نابغه‌ای به بزرگی کاپابلانکا پا به عرصه شطرنج نخواهد گذاشت!" میخائیل باتوینیک قهرمان دیگر شطرنج جهان در ارتباط با این سخن آلخین می‌گوید: بالاتر از این توصیف، در بارهٔ کاپا بلانکا دیگر چه می‌توان گفت؟ آن‌گاه او این سوال را مطرح می‌کند که آیا براستی در باره سومین قهرمان جهان، می‌توان چنین توصیفی را بر زبان راند؟ و خود جواب می‌دهد که:"بهتر است در این مورد، تعریف دقیقی از نبوغ شطرنجی ارائه دهیم" آنگاه اضافه می‌کند که"از نظر من کسب پیروزی در شطرنج به سه خصلت مهم در شطرنجباز بستگی دارد: متانت، آمادگی حرفه‌ای (تخصصی) بردباری و دارا بودن سیتم عصبی محکم و استوار." باتوینیک می‌گوید "از نظر من، کاپابلانکا صاحب همه این خصوصیات نبود. عمده عرصه دانش او، تجربه شخصی‌اش بود که با سخت کوشی آنرا در پشت صفحه شطرنج به دست آورده بود. کاپابلانکا مانند آلخین و یا فیشر کار نمی‌کرد. با ادبیات شطرنج سروکار نداشت و شطرنج تخیلی را بر شطرنج علمی ترجیح می‌داد و از این دیدگاه، بلی او سخت‌کوش و نابغه بود!".

خوزه رائول کاپابلانکا در سال ۱۸۸۸ در هاوانا چشم به جهان گشود. در سن چهار سالگی با شطرنج آشنا شد و در نه سالگی سر از تورنمنت‌های مختلف درآورد. در دوازده سالگی فاتح قهرمانی کشور خود شد و در طی ده سال با شرکت در بیش از یکصدوسی بازی، تنها چهار باخت داشت. استعداد او در شطرنج حیرت انگیز بود، آنقدر که خبرگان شطرنج زمان خود را سخت مبهوت کرده بود. غلبه خیره کننده او در بیست‌وسه سالگی بر فرانک مارشال آمریکایی که خود یکی از مدعیان قهرمانی جهان بود، همه را شگفت زده کرد و شهرت او را از مرزها فراتر برد. پس از آن چند تورنمنت بین‌المللی را هم فتح کرد و سرانجام در سال ۱۹۲۱ و این بار در مقابل امانوئل لاسگر آلمانی قرار گرفت و پس از کسب چهار پیروزی، ده مساوی، سوّمین عنوان قهرمانی جهان را از آن خود کرد. گویی "معجزه‌ای " روی داده بود و یا حتی به "ساحت مقدس

شطرنج " توهین شده بود! لاسگر شکست خورده بود، تأسف‌آور بود! ولی به وقوع پیوسته بود! کاپابلانکا در طول زندگی شطرنجی خود، کمترین باخت را نسبت به سایر شطرنج بازان جهان داشت. در تورنمنتی که با شرکت بزرگترین شطرنج بازان عصر خود، همچون نیمزوویچ، آلخین، مارشال و ...برگزار شده بود با اختلاف فاحش همه را شکست داد و مقام نخست این مسابقه را کسب کرد.نفر دوم این تورنمنت آلخین جوان بود که تا سال ۱۹۲۷ بر سر قهرمانی شطرنج جهان با او مبارزه کرد و سرانجام در این سال، برخلاف پیش بینی‌های صاحب نظران شطرنج، با شش برد، سه باخت و بیست‌وپنج مساوی، بازی را به نفع خود تمام کرد. کاپابلانکا کوشش فراوانی را آغاز کرد تا مقام از دست رفته خود را از آلخین جوان پس بگیرد، اما مرگ در کمینش نشسته بود و به عرصه‌ای کشانده می‌شد که نه سرنوشت قهرمانی او، که سرنوشت زندگی‌اش در آن رقم می‌خورد. این آخر بازی برای کاپابلانکا نه در عرصه شطرنج، که در عرصه زندگی بود و حریف او نه آلخین، مرگ بود که دامی دشوار در اطراف او گسترده بود. کاپابلانکا همهٔ نبوغ شطرنجی‌اش را به کار برد تا شاید از دام مرگ بگریزد، اما خسته بود و راه گریز به رویش بسته بود، ناچار در یکی از روزهای سال ۱۹۴۲ در حالیکه پنجاه‌وچهارمین سال زندگیش را تجربه می‌کرد، تسلیم مرگ شد و چشم از جهان و صفحه شطرنج فرو بست.

کاپابلانکا یکی از نوابغ جهان و پایه‌گذار سبک کلاسیک در شطرنج است. از او سه کتاب با ارزش در باره شطرنج به جا مانده است که کتاب حاضر به خاطر اهمیت والا وشیفتگان بسیاری که در شوروی سابق داشت و هنوز هم دارد، با پیشگفتار و تفسیری از دکتر مهندس میخائیل باتوینیک قهرمان شطرنج سالهای ۱۹۵۷-۱۹۴۸ و ۱۹۶۰-۱۹۵۸ و ۱۹۶۳-۱۹۶۱ به زبان روسی ترجمه و در اختیار علاقه مندان شطرنج قرار گرفته است.ترجمه فارسی این کتاب با تغییری در پیشگفتار آن تقدیم علاقه مندان شطرنج می‌شود، با این امید که نبوغ کاپابلانکا در ارتقاء سطح کیفی دانش شطرنج نوجوانان و جوانان کشور ما هم سهم شایسته خود را ایفا کند.

در اینجا لازم می‌دانم از پسرم بهرنگ دارابی که در بازخوانی و ویراستاری متن ترجمه کتاب کمکهای شایانی به من کرده است، صمیمانه سپاسگزاری کنم.

مترجم

بخش اول

فصل اول
بازی

شطرنج را در روی صفحهٔ شصت و چهار خانه‌ای، که در هشت ردیف قرار گرفته‌اند،بازی میکنند. صفحهٔ شطرنج را طوری قرار میدهند که خانهٔ سفید گوشهٔ صفحه،در سمت راست بازیکن قرار بگیرد و آنگاه در دو طرف صفحه مهره‌ها را مطابق شکل (۱) می‌چینند.



(۱)

قرار بر این گذاشته‌اند که مهره‌های متناظر را در دو طرف صفحه روبروی هم قرار دهند، از این رو طرز قرار گرفتن مهره‌ها در ردیف اول از چپ به راست به این ترتیب است: رخ، اسب، فیل، وزیر، شاه،فیل، اسب و رخ. در ردیف دوم پیاده‌ها قرار دارند.

کسی که با مهرهٔ سفید بازی میکند، اولین حرکت را انجام میدهد و حرکات بعدی بنوبت انجام می‌گیرد.

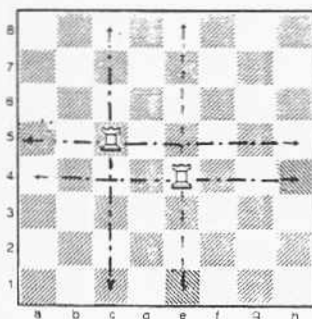
هدف تسلیم شاه حریف است. کسی که زودتر به این هدف برسد، برنده بازی اعلام می‌شود.

حرکت مهره‌ها ـ رخ

رخ که با حرف "T" نشان داده میشود، روی یک خط مستقیم حرکت می‌کند. این حرکت ممکن است عمودی یا افقی باشد و در صورتی امکان پذیر است که در مسیر آن مهرهٔ دیگری وجود نداشته باشد.

رخها نمی‌توانند از روی مهره‌ای بپرند. اگر در مسیر حرکت رخ یکی از مهره‌های حریف قرار گرفته باشد،رخ میتواند آنرا بزند: مهرهٔ حریف را بر می‌دارد و رخ خود را در جای آن قرار میدهد.

جالب توجه است که رخها می‌توانند روی صفحه خالی از هر خانه بخانه دیگری که با آن خانه هم شماره باشد، بروند.



(۲)

در شکل (۲) رخها در خانه‌های c5 و e4 قرار گرفته‌اند، هنگام ثبت بازی، در این

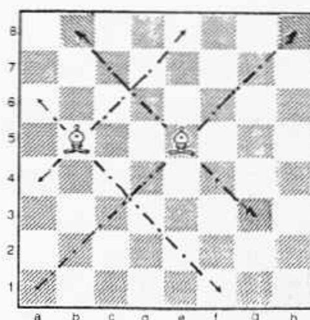
باره شرح کامل داده خواهد شد.

فیل

فیل را با حرف "F" نمایش میدهند. این سوار بطور مورب روی قطر خانه‌های صفحهٔ شطرنج حرکت می‌کند. فیل در حرکت خود می‌تواند، یکی از قطرهای صفحه شطرنج و یا چندین قطر را طی کند بشرطی که در مسیر حرکت آن مهرهٔ دیگری نباشد.

فیل نمی‌تواند از روی مهره‌ای بپرد. اما اگر در مسیر حرکت آن مهرهٔ دشمن قرار گرفته باشد آنرا می‌زند و به جای آن می‌نشیند.

در صفحهٔ خالی از مهره، فیل می‌تواند مسیرهای دور و یا نزدیک را طی کند. (بستگی بجای آن دارد.)

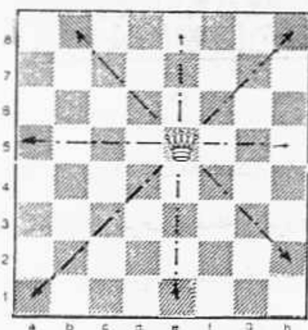


(۳)

در شکل (۳) فیلی که در روی خانه‌های سفید حرکت می‌کند، می‌تواند از روی نه خانه بگذرد. (غیر از خانه‌ای که فیل در آن قرار دارد). فیل سیاه، چهار خانه بیشتر از اولی طی می‌کند. یعنی می‌تواند از سیزده خانه بگذرد. خوانندگان عزیز با فراگرفتن مطالب کتاب بتدریج با جزئیات حرکات فیل آشنا خواهند شد، لازم بیادآوری است که هر فیل می‌تواند روی سی دو خانه از شصت و چهار خانهٔ صفحهٔ شطرنج حرکت بکند (نصف خانه). اما اگر فیل در مرکز قرار بگیرد، سیزده خانه را کنترل می‌کند.

وزیر

وزیر را با حرف D نمایش می‌دهند. وزیر حرکت فیل و رخ را با هم انجام می‌دهد. یعنی می‌تواندبطور افقی، عمودی و یا مورب حرکت کند و این بشرطی است که در مسیر آن مهرهٔ دیگری نباشد.



(۴)

اگر در مسیر وزیر مهرهٔ حریف قرار داشته باشد، وزیر می‌تواند این مهره را بزند و در جای آن بنشیند. اگر وزیر در مرکز صفحه باشد(شکل ۴)

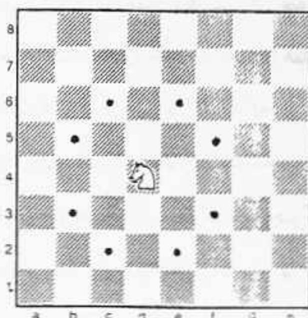
می‌تواند ۲۷ خانه را کنترل کند.

(غیر از خانه‌ای که در آن قرار گرفته).

بی تردید وزیر قوی ترین مهرهٔ شطرنج محسوب می‌شود.

اسب

اسب را در ثبت بازیها با حرف C نشان میدهند، اسب برای خود حرکت مخصوصی دارد که برای آن بهتر است به شکل (۵) توجه کنیم.



(۵)

اسب خانه "d4" می‌تواند در خانه‌ای که با نقطه نشان داده شده است بنشیند. به عبارت دیگر اسبی که از خانهٔ سفید برمی‌خیزد، در خانهٔ سیاه فرود می آید و بالعکس. یعنی هرگز پیش نمی‌آید اسبی که از خانهٔ سفید بلند شده در خانهٔ سفید بنشیند. در مورد اسب سیاه هم این موضوع صدق می‌کند. در واقع اسب سیاه یک خانه بطور عمودی طی کرده سپس یک خانه بطور مورب حرکت می‌کند و یا یک خانه بطور افقی حرکت کرده یک خانه بطور مورب طی می‌کند.

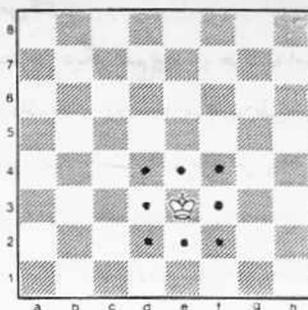
بطریق دیگر هم میتوان حرکت اسب را نشان داد. اسب دو خانه مستقیم طی می‌کند و بعد بسمت راست و یا چپ می‌پیچد. (در شکل ۵ بخانه‌های نقطه گذاری توجه کنید) بعبارت ساده‌تر می‌توان گفت که مسیر حرکت اسب شکل "L" دارد.

اسب بر حسب اینکه در کدام خانه قرار بگیرد، می‌تواندخانه‌های کمتر و یا بیشتری را کنترل کند. اما بهر حال اسب نمی‌تواند از جای خود، بیش از هشت خانه را کنترل بکند. اسب هر مهرهٔ حریف راکه در خانه‌های تحت کنترلش باشد می‌تواند بزند و در جای آن بنشیند. حرکت مخصوص اسب، به آن امکان می‌دهد تا از روی مهره‌های حریف و یا مهره خودی بپرد.اسب مانند وزیر و یا رخ می‌تواند ازروی همه شصت‌وچهار خانهٔ صفحه شطرنج بگذرد. در این مورد مسأله مشهوری وجود دارد: چطور می‌توان با اسب همه شصت‌وچهار خانهٔ صفحه را طی کرد بی آنکه از یک خانه بیش از یکبار عبور کرده باشد؟

شاه

شاه را با حرف R نشان می‌دهند. شاه فقط می‌تواند بیکی از خانه‌های مجاور خود حرکت کند. مثلا" مطابق شکل (٦) شاهی که در خانهٔ e3 قرار داردمی‌تواند بخانه‌هایی

که نقطه گذاری شده حرکت کند.



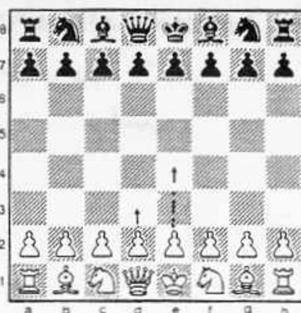
(٦)

شاه مهره‌های حریف را که در مسیر حرکتش باشند می‌تواند بزند و در جای آنها بنشیند و تنها مهره‌ای است که نمی‌توانند بخانه‌هایی که بوسیلهٔ مهره‌های حریف تهدید می‌شود گام بگذارد. از این رو شاه تنها مهره‌ای در بازی شطرنج است که زدن آن مجاز شمرده نمی‌شود. شاه می‌تواند از جای خود هشت خانه را کنترل بکند.

پیاده

پیاده را با حرف P (یا e) نشان می‌دهند. پیاده کم ارزش‌ترین مهره شطرنج است وتنها می‌تواندبسمت جلو حرکت کند. مسیر حرکت پیاده مستقیم و بطور عمودی است در این ستون، پیاده یک خانه، یک خانه بجلو رانده می‌شود و تنها در ابتدای حرکت است که می‌توان آن‌را به جای یک خانه، دو خانه جلو راند.

از روی شکل (۷) دیده میشود که پیاده جلوی وزیر، یک خانه و پیاده جلوی شاه، دو خانه رانده شده است در حالیکه هر یک از آنها تنها یک حرکت انجام داده‌اند.



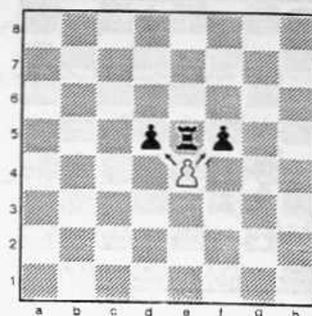
(۷)

هر یک از این پیاده‌ها پس از حرکت اول به حرکت عادی خود ادامه می‌دهند.این حرکت وقتی امکان پذیر است که در مسیر حرکت پیاده مهرهٔ دیگری نباشد. پیاده، مهره‌های حریف را که در مسیر حرکتش باشند نمی‌زند. از این نظر پیاده با مهره‌های دیگر فرق اساسی دارد. پیاده مهره‌های حریف را بطور مورب میزند که این حالت در شکل ۸ نشان داده شده است.

پیاده e4 می‌تواند هر کدام از پیاده‌های سیاه را بزند. در حالیکه این پیاده قادر نیست اسب روبروی خود را بزند. خاصیت مهم پیاده اینست که چون در مسیر حرکت خود به آخرین خانه ستون رسید، وزیر می‌شود. یعنی وقتی پیاده به این خانه از مسیر حرکت خود برسد می‌تواند بهر مهره‌ای همرنگ خود بجز شاه تبدیل بشود. (مسلما"

نمی‌تواند پیاده هم باقی بماند چه قادر

بحرکت نخواهد بود.)



(۸)

باین ترتیب در بازی شطرنج، هر یک از دو حریف می‌تواند چند رخ و یا چند فیل و یا چند وزیر داشته باشد.

از آنجائیکه ارزش وزیر بیش از سایر مهره‌هاست، پیاده‌ای را که به آخرین خانه میرسد وزیر می‌کنند. برای همین است که اصطلاح پیاده وزیر میشود در شطرنج زیاد بکار برده می‌رود. چنانچه ملاحظه می‌شود، کم ارزش‌ترین مهره‌ها در شطرنج می‌توانند به مهمترین آنها تبدیل بشوند.

کیش و مات

وقتی شاه، با مهرهٔ حریف تهدید میشود، "کیش" و یا "شاه" می‌گویند. بنابر اصول شطرنج، شاه از صحنه خارج نمی‌شود (شاه را نمی‌زنند) بعبارت دیگر همواره از شاه دفاع می‌شود. برای‌اینکار سه راه وجود دارد: ۱. شاه را حرکت می‌دهندتا از خانه‌ای که تهدید می‌شود به خانه دیگر برود. ۲. مهره تهدید کننده را می‌زنند واز صحنه خارج می‌کنند. ۳. بین مهرهٔ تهدید کننده و شاه یکی از مهره‌های خودی را قرار می‌دهند. در صورتیکه با یکی از این سه طریق نتوانیم از شاه خود دفاع کنیم، می‌گویند شاه "مات" شده است. منظور از بازی شطرنج هم مات کردن شاه حریف است و برای رسیدن باین هدف باید شرایطی بوجود آورد که دفاع از شاه غیر ممکن باشد. بیهوده به شاه حریف حمله بردن و مرتب کیش دادن کاری از پیش نمی‌برد. همچنین باید در نظر داشت که هدف نهایی شطرنج کیش دادن و یا مهره‌های حریف را زدن نیست، بلکه مات کردن شاه است و این همواره باید مد نظر قرار بگیرد.

در شکل (۹) سفید، شاه را مات کرده است زیرا هر سه شرط مات بودن در آن صدق می‌کند:شاه با وزیر سفید کیش شده است و این مهره را با هیچ مهرهٔ دشمن نمی‌توان زد. مهره سیاهی که بتوان بین شاه و وزیر مهاجم قرار داد وجود ندارد.

هر پنج خانه‌ای که ممکن است شاه به آنا حرکت کند، با مهره‌های حریف تهدید می‌شود. بعبارت دیگر همه این خانه‌ها زیر ضربه وزیر و رخ سفید h7 قرار دارند.



(۹)

پات یا هیچ به هیچ

اگر بی‌آنکه به شاه کیش داده باشند نتواند به جایی برود و علاوه بر این، از قوای شاه چیزی باقی نمانده باشد و یا قادر به حرکت نباشدمی‌گویند بازی پات و یا هیچ به هیچ شده و یا به تساوی کشیده شده است. در واقع در این حالت بازی برنده ندارد. در شکل (۱۰) نوبت حرکت با سیاه است اما شاه، بی‌آنکه کیش داده شود قادر به حرکت نیست و اسب را هم نمی‌توان حرکت داد زیرا رخ شاه را تهدید می‌کند. چون پیاده‌ها هم حرکت ندارندبنابر این بازی پات و یا هیچ به هیچ است.

در حالتهای زیر بازی مساوی اعلام می‌شود:

۱. در حالتی که در صفحهٔ شطرنج فقط دو شاه باقی مانده باشند.

۲. طرفین بازی یک حرکت را سه بار پشت سر هم تکرار کنند.



(۱۰)

۳. یکی از دو حریف آنچنان نیرویی نداشته باشد که شاه حریف را مات بکند.

قلعه

قلعه رفتن عبارت از حرکت مرکب بخصوصی است که در طول بازی فقط یکبار انجام می‌گیرد. در این حرکت، شاه با یکی از دو رخ شرکت می‌کند. و این بشرطی است که تا آن لحظه شاه و رخ حرکت نکرده باشند، بین شاه و رخ مهرهٔ دیگری وجود نداشته باشد، بهنگام قلعه رفتن، شاه از زیر ضربه مهرهٔ دشمن نگذرد.

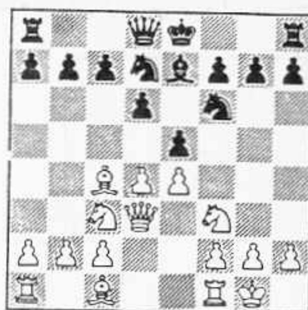


(۱۱)

همان طورکه در شکل‌های ۱۱ و ۱۲ و

۱۳ دیده می‌شود،

با شرایط بالا، رخ به طرف شاه حرکت می‌کند و به شاه می‌چسبد، آنگاه شاه و رخ جایشان را عوض میکنند. (این راه قلعه رفتن است اما در بازی شطرنج اول شاه را حرکت می‌دهند بعد رخ را.زیرا در این صورت برای بازیکن تردیدی وجود نخواهد داشت که آیا حریف قلعه می‌رود و یا می‌خواهد رخ را حرکت دهد.



(۱۲)

شکل (۱۲) قلعه کوچک را نشان می‌دهد اما همان طورکه در شکل (۱۱) دیده می‌شود چون بین شاه و رخ فیل وجود دارد نمی‌توانند به

قلعهٔ بزرگ برود. در شکل (۱۳) در هر دو طرف، بین شاه و رخ خالی است بنابر این هم می‌توان به قلعه بزرگ رفت و هم به قلعه کوچک. برای مثال ما در سمت چپ به قلعه می‌رویم تا پوزیسیون (۱۴) بوجود بیاید. این قلعه را "قلعه بزرگ" می‌نامند. در ثبت بازی قلعه بزرگ را با نماد O - O - O و قلعه کوچک را با نماد O - O نشان می‌دهند.



(۱۳)

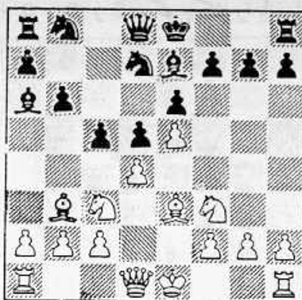
اگر شاه کیش باشد و یا مجبور باشد در وقت قلعه رفتن از خانه‌ای که زیر ضربه مهرهٔ حریف است بگذرد نمی‌توان به قلعه رفت.

در شکل (۱۵) شاه سفید نمی‌تواند به قلعه برود زیرا خانهٔ f1 زیر ضربه فیل a6 قرار دارد.



(۱۴)

در شکلهای (۱۵ ـ ۱۱) اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، شاه سیاه می‌تواند به قلعهٔ کوچک برود.



(۱۵)

طرز ثبت کردن بازی در شطرنج

برای ثبت صحنه‌های مختلف بازی و حرکت مهره‌ها، علامات مخصوصی بکار میرود که هر شطرنجباز باید آنها را یاد بگیرد.

هر یک از این عرض‌ها و ستون‌ها در صفحه شطرنج، برای خود علامت‌های ویژه‌ای دارند. ستون‌ها را با حروف‌الفبای لاتین، یعنی a, b, c, d, e, f, g ,h و عرض‌ها را با ارقام از یک تا هشت مشخص می‌کنند.

برای هر حرکت می‌توان نام گذاشت و آنرا (شکل ۱۶) ثبت کرد. برای این کار، ابتدا نام خانه‌ای را که مهره در آن قرا دارد می‌نویسند و بعد خانه‌ای را که مهره به آن حرکت خواهد کرد نوشته و بین این دو تیره می‌گذارند. برای حرکت مهره‌ها همواره از علامات اختصاری آنها استفاده می‌کنند (بجز پیاده‌ها) علاوه بر این لازم است علامات زیر به خاطر سپرده شوند:

کیش = +

مات = ×.

قلعه کوچک O - O

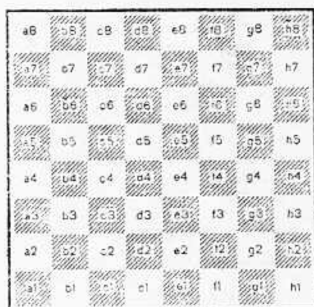
" بزرگ O - O - O

حرکت خوب = !

" بد = ؟

زدن مهره = ×

در ساده نویسی فقط نام خانه‌ای را که مهره در آن قرار می‌گیرد می‌نویسند.



(۱۶)

برای مثال به جای نوشتن Cf3 - g5 می‌نویسند Cg5 و بجای a3xb4 بطور ساده می‌نویسند ab

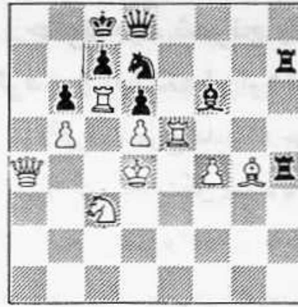
به کمک شکل ۱۷ می‌توان روش نوشتن حرکت مهره‌ها را فراگرفت.

در این شکل مهره‌ها به ترتیب زیر قرار گرفته‌اند:

۱) مهره‌های سفید:

Rd4, Da4, Tc6, Te5, Fg4
Cc3, b5, d5, f4

۲) مهره‌های سیاه:



(۱۷)

Rc8, Dd8, Th4. Th7, Ff6, Cd7, b6, c7, d6

گرفتن پیاده بــه هــنگام عبور

حالا که طرز نوشتن حرکات شطرنج را یاد گرفته‌ایم، در باره یکی از حرکات شطرنج صحبت می‌کنیم که تا بحال چیزی در باره آن نگفته‌ایم. این حالت گرفتن پیاده در یک حــالت اســتثنائی است کــه اصطلاحا"بزبان فرانسه "en passant" یا "آن پاسان " می‌گویند.

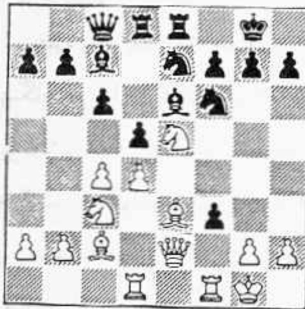


(۱۸)

اما معنی آن گرفتن پیاده بهنگام عبور نام دارد.

اگر در شکـل ۱۸ ، آخـرین حـرکت توسط سفید انجام شده بـاشد و پـیاده f دو خانه جلو رانـده شـده‌باشد، یـعنی f2 - f4 آنگاه پیاده از خانه f3 گذشته‌است. خانه‌ای که زیر ضربه پیاده e4 دشـمن قـرار دارد. برای همین است که سیاه می‌تواند پیاده f4 را بردارد و پیاده خود را در خـانه f3 قـرار دهد (شکل ۱۹)

بطوریکه از روی شکل دیده مـی‌شود، اگر پیاده سفید در حرکت خود، به جای دو خانه، یک خانه به جلو رانـده مـی‌شد، بـاز همین نتیجه بدست می‌آمد.



(۱۹)

اگر سیاه، نخواسته باشد بلافاصله بعد از حرکت پیاده سفید "f"این پیاده را بگیرد، در حرکت های بعدی حق گرفتن آنرا نـدارد، بنابر این طبق قوانین بازی سیاه فقط و فـقط پیاده f سفید را در جواب حرکت f2 - f4 می‌تواند بر داردو در غیر این صورت بازی

بدون گرفتن پیاده ادامه پیدا می‌کند

بسادگی متوجه می‌شویم که گرفتن پیاده بهنگام عبور، وقتی امکان پذیر است که پیاده‌های سفید در عرض پنجم و یا پیاده‌های سیاه در عرض چهارم قرار داشته باشند. علاوه براین، این کار فقط با پیاده‌هایی که در ستونهای مجاور این پیاده‌ها قرار گرفته‌اندو تا آن لحظه هیچ حرکتی نکرده‌اند امکان پذیر است.

برای گرفتن پیاده بهنگام عبور، همه این شرایط لازم است. مثلا" اگر پیادهٔ سفید قبل از اینکه به خانه f4 برود به جای خانهٔ f2 در خانهٔ f3 قرار داشت و بعد به خانهٔ f4 می‌رفت، در آنصورت سیاه نمی‌توانست پیاده را بگیرد

بطوریکه ملاحظه شد، گرفتن پیاده بهنگام عبور اجباری نیست. اما اگر بنا باشد این کار صورت بگیرد، باید در جواب حرکت حریف عملی شود.چون فراگرفتن این مطلب مشکل است توصیه می‌کنیم که مطالب بالا را بدقت مطالعه کنید و آنگاه به خواندن کتاب ادامه دهید. اینکار را در مورد همه بخشهای کتاب بکار ببندید تا مطالب کتاب کاملا برای شما روشن شود .

فصل دوم

چگونه باید شطرنج را یاد گرفت و آنرا تکمیل کرد؟

یاد گرفتن شطرنج ساده، اما خوب بازی کردن با آن بسیار مشکل است. با بردباری، نظم و تمرین می‌توان باین مشکل غلبه کرد.آموزندگان شطرنج باید بدون احساس خستگی حرکات مهره‌ها را تکرار کنند تا مطمئن شوند که حرکات و روش ثبت صحنه‌های مختلف بازی را بخوبی فرا گرفته‌اند. علاوه بر آن باید با صحنه‌های مقدماتی مات هم آشنا شد.

برای اینکار باید ترکیبی از مهره‌ها به وجود آورد و باکم و زیاد کردن مهره‌ها به خصوصیات و کاربرد آنها پی برد و با ضعف و یا قدرت آنها آشنا گردید. اینگونه تمرینها به بسط و توسعه تفکر بازیکن کمک میکند و یکنوع دلبستگی نسبت به شطرنج در بازیکن بوجود می‌آورند. واضح است که بازی کردن با مهره‌های کمتر، آسانتر از بازی کردن با مهره‌های بیشتر است. حالا چند نمونه از صحنه‌های مات را که برای نوآموزان بسیار مفید است و در آخر بازی اتفاق می‌افتد مورد بررسی قرار می‌دهیم:

ضمن فراگرفتن‌این صحنه‌ها و بیاد سپردن آنها، باید سعی کرد، نظیر آنها را

بوجود آورد و قواعد بازی را بکار بست.

این گونه تمرین‌ها به بازیکن کمک می‌کند تا با سرعت، خود را تقویت کند، مشکلات بازی را از پیش پای خود بردارد و در وسط و یا آخر بازی هنر نمائی کند. این تمرین‌ها قوه تخیل شطرنج باز را تقویت و به او امکان می‌دهند تا به دنیای زیبای شطرنج گام بگذارد و به اسرار مهره‌ها پی ببرد. باید مرتب مهره‌ها را چید، صحنه‌های نظیر آنچه را که قبلا دیده‌ایم و یا متفاوت با آن بوجود آورد و ارزیابی کرد. مسلما" مشکل است صحنه‌ای را به درستی تجزیه و تحلیل کرد. به خصوص اگر تعداد مهره‌ها بیشتر باشد، انتخاب بهترین حرکت کار ساده‌ای نخواهد بود و این، یعنی انتخاب مهرهٔ مناسب برای حرکت، نه تنها اولین و مهمترین شرط بازی بلکه مشکل‌ترین بخش بازی هم است. امکان بازیهای بی‌شمار در شطرنج، آن را بغرنج و مشکل می‌کند، اما همین بغرنج و پیچیده بودن بازی است که این همه آنرا زیبا، جالب و گیرا کرده است.

مسلما بندرت نوآموز می‌تواند از اشتباهات بزرگ بدور باشد. اما این نباید باعث دلسردی بشود زیرا گاهی همین خطاها هستند که بازیکن را توانمند می‌کنند.

مات کردن‌های ساده

نوآموزان باید قبل از هر چیز مقایسه مهره‌ها را یاد بگیرند. زیرا بدون این مهم، نمیتوان صحنه‌های مات را مورد بررسی قرار داد.



(۲۰)

شکل (۲۰) یکی از صحنه‌های آخر بازی را نشان میدهد. در این شکل یکی از دو حریف، شاه و رخ، و طرف دیگر تنها یک شاه دارد. رسم بر این است که در این پوزیسیون‌ها، شاه حریف را بیکی از خانه‌های انتهای صفحه می‌برند و سپس با Ta1 - a7 حرکت شاه را به ردیف آخر صفحه محدود می‌کنند.از آن پس مات کردن شاه کار ساده‌ای است.

1. Ta1 - a7 Rh8 - g8
2. Rh1 - g2 ...

باین ترتیب امکان مات کردن به وجود می‌آید. باید به خاطر داشت که همواره شاه را به رخ نزدیک کرد. دقت به مطالب زیر برای نوآموزان شطرنج مفید است:

تا می‌توانید، شاه خود را به شاه حریف نزدیک کنید تا شاه شما، با شاه حریف در یک عرض و یا در یک ستون قرار گیرد.

وقتی شاه حریف قوی، به عرض ششم رسید، بهتر است به جای قرار دادن آن با شاه حریف در یک عرض، آنرا در عرض مجاور سمت مرکز صفحه قرار داد.

2. ... Rg8 - f8

3. Rg2 - f3 Rf8 - e8

4. Rf3 - e4 Re8 - d8

5. Re4 - d5 Rd8 - c8

6. Rd5 - d6 ...

به طوری که دیده می‌شود، شاه حرکت Rd5 - c6 را انجام نمی‌دهد (با شاه حریف در یک ستون قرار نمی‌گیرد) زیرا در این صورت شاه سیاه به خانه d8 برمی‌گردد و بازی طولانی می‌شود اگر در این حالت شاه سیاه به خانه d8 برود، سفید با Ta7 - a8 کیش می‌دهد و مات می‌کند. اما اگر به صورت زیر ادامه پیدا کند:

6. ... Rc8 - b8

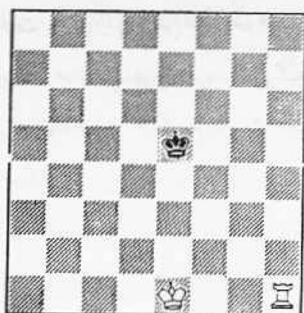
7. Ta7 - c7 Rb8 - a8

8. Rd6 - c6 Ra8 - b8

9. Rc6 - b6 Rb8 - a8

10. Tc7 - c8x.

در این صورت برای مات کردن ده حرکت لازم است، در حرکت پنجم شاه سیاه می‌توانست Rd8 - e8 کند دراین صورت طبق اصول بازی سفید چنین می‌کند: 6. Rd5 - d6 Re8 - f8 شاه‌سیاه دیر یازود روبرروی شاه سفید قرارمی گیردوبا حرکت Ta7 - a8 مات می شود. از حرکت هفتم ادامه بازی چنین است:



(۲۱)

7. Rd6 - e6 Rf8 - g8

8. Re6 - f6 Rg8 - h8

9. Rf6 - g6 Rh8 - g8

10. Ta7 - a8x.

حال اگر شاه سیاه در مرکز صفحه قرار داشته باشد:(شکل ۲۱) . در این صورت بهتر است حتی‌الامکان به شاه حریف نزدیک بشویم:

1. Re1 - e2 Re5 - d5

2. Re2 - e3 ...

ملاحظه میشود که هنوز از رخ استفاده نشده است. بهتر است تا میتوانیم شاه خود را به مرکز صفحه نزدیک کنیم.

باید سعی کرد شاه روبروی حریف قرار نگیرد بلکه در مجاور آن باشد. اگر سیاه "Rd5 - e5 بازی کند رخ، یک عرض آنرا به عقب می‌راند: Th1 - h5 + و اگر

سیاه Rd5 - c4 ....2 کند باز حرکت سوم سفید Th1 - h5 .3 خواهد بود.

حال اگر Rc4 - b4.....3 آنگاه 3...Rc4 - c3 واگر Re3 - d3 .4 آنگاه سفید Th5 - h4 .4 را انجام خواهد داد.

باین ترتیب ملاحظه میشود که دامنه عملیات شاه حریف تنگتر می‌گردد. بقیه و یا مهمترین قسمت این بازی به ترتیب زیر انجام می‌گیرد:

2. ...	Rd5 - c4
3. Th1 -h5	Rc4 -c3
4. Th5 - h4	Rc3 - c2
5. Th4 - c4+	Rc2 - b3
6. Re3 - d3	Rb3 - b2
7. Tc4 - b4+	Rb2 - a3
8. Rd3 - c3	Ra3 - a2

توجه فراگیرندگان شطرنج را به این نکته جلب می‌کنیم که شاه سفید مرتب به رخ نزدیک می‌شود تا نه تنها از آن دفاع بکند بلکه دایره عملیات شاه دشمن را هم تنگتر کند. حالا سفید در سه حرکت حریف را مات می‌کند.

9. Tb4 - a4+	Ra2 - b1
10. Ta4 - a5	...

رخ می‌تواند به یکی از خانه‌های دیگر همین ستون برود(غیر از a2,a1)

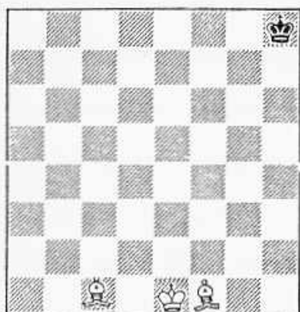
شاه سیاه چاره‌ای ندارد جز اینکه روبروی شاه قرار بگیرد.

10.... Rb1 - c1

11. Ta5 - a1x.

در صحنه‌ای که گذشت برای مات کردن حریف یازده حرکت لازم بود. در حالت کلی این مساله با کمتراز بیست حرکت به نتیجه می‌رسد.

اگر چه این تمرینها شبیه هم هستند. با وجود این اگر آموزندگان شطرنج مدتی وقت صرف کنند و این تمرینها را خوب انجام بدهند باعث آشنایی بیشتر آنان با مهره‌ها خواهد شد. حالا مات کردن با دو فیل و شاه را امتحان می‌کنیم:



(۲۲)

مطابق شکل(۲۲) شاه سیاه در گوشه صفحه شطرنج قرار گرفته و نوبت حرکت با سفید است:

سفید	سیاه
1. Ff1 - d3	Rh8 - g7
2. Fc1 - g5	Rg7 - f7
3. Fd3 - f5	...

بدین ترتیب راه شاه سیاه به بخش بزرگی از صفحه، قطع می‌گردد. اگر شاه سیاه از ابتدا در مرکز و یا جائی که زیاد از مرکز دور نباشد، قرار بگیرد، سفید با نزدیک کردن شاه خود، به کمک فیل‌ها تا حد امکان صحنه را بر شاه حریف تنگ می‌کند. در این صورت بازی می‌تواند بترتیب زیر ادامه پیدا کند:

	سفید	سیاه
3.	...	Rf7 - g7
4.	Re1 - f2	...

در اواخر بازی نه تنها دامنه عملیات شاه حریف تنگ‌تر می‌شود، بلکه شاه سیاه مجبور می‌شود تا در یکی از گوشه‌ها صفحه شطرنج قرار بگیرد. در اینصورت می‌توان به شاه کیش داد. برای این منظور، شاه سفید باید خود را به ششمین خانه یکی از ستونها و یا عرض‌های کنار صفحه برساند.

در حالت کلی ممکن است شاه در یکی از خانه‌های h6 , g6 , f7 و یا f8 باشد.

چون g6, h6 نزدیکترین خانه‌هائی هستند که شاه سفید باید در یکی از آنها قرار بگیرد پس بازی به ترتیب زیر ادامه پیدا می‌کند:

	سفید	سیاه
4.	. . .	Rg7 - f7
5.	Rf2 - g3	Rf7 - g7
6.	Rg3 - h4	Rg7 - f7
7.	Rh4 - h5	Rf7 - g7
8.	Ff5 - g6	Rg7 - g8
9.	Rh5 - h6	Rg8 - f8

اکنون سفید باید از فرصت استفاده کند با یکی از فیل‌ها، شاه سیاه را به طرف عقب براند

10.	Fg6 - h5	Rf8 - g8
11.	Fg5 - e7	Rg8 - h8

فیل سفید باید در موقعیتی قرار بگیرد که بتواند در حرکت بعدی - وقتی شاه سیاه به خانه g8 برمی‌گردد، به آن کیش بدهد

12.	Fh5 - g4	Rh8 - g8
13.	Fg4 - e6+	Rg8 - h8
14.	Fe7 - f6x.	

بطوریکه دیده می‌شود برای مات کردن ۱۴ حرکت لازم است. در حالت کلی برای صحنهٔ دلخواهی از این قبیل، کمتر از چهارده حرکت لازم است.

باید سعی کرد که در این نوع پوزیسیون حریف پات نشود.

همچنین باید بیاد داشته باشیم که در بازیهائی از این دست، شاه حریف به کنار صفحه و از آنجا بیکی از خانه‌های گوشه صفحه رانده شود.

حالا صحنه دیگری را می‌بینیم که یکی از دو طرف،وزیر وشاه دارد و طرف دیگر فقط شاه.

چون وزیر، هم کار رخ و هم کار فیل را انجام می‌دهد.، مات کردن با آن آسان‌تر خواهد بود. به همین جهت ممکن است برای مات کردن حریف به کمتر از ده حرکت احتیاج داشته باشیم. پوزیسیون زیر (شکل ۲۳) را در نظر می‌گیریم

اولین حرکت را وزیر انجام می‌دهد و سعی می‌کند هر چه مکن است قلمروی شاه را محدودتر کند. به همین جهت چنین بازی می‌کند

1. Dh1 - c6 Re5 - d4
2. Re1 - d2 ...



(۲۳)

شاه، تنها به یک خانه می‌تواند برود

2. ... Rd4 - e5
3. Rd2 - e3 Re5 - f5
4. Dc6 - d6 Rf5 - g5

اگر سیاه بجای بازی قبل

4. ... Rf5 - g4 می‌کرد، سفید

5. Dd6 - g6+. را بازی می‌کرد:

5. Dd6 - e6 Rg5 - h4

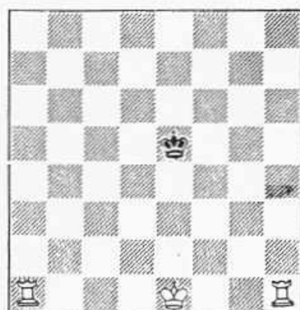
اگر شاه سیاه به خانهٔ h5 می‌رفت سفید 6. Re3 - f4 را بازی می‌کرد ودر حرکت بعدی حریف مات می‌شد

6. De6 - g6 Rh4 - h3
7. Re3 - f3 Rh3 - h4(h2)
8. Dg6 - g4(g2)x

در اینجا هم مطالبی که درباره رخ گفته شد صدق می‌کند. یعنی شاه باید حریف را به کنار صفحه برد و بعد مات کرد. اما چون وزیر قوی‌تر از رخ است اینکار به راحتی انجام می‌پذیرد.

حالا ما با سه پوزیسیون آخر بازی آشنا شده‌ایم، که در هر سه حالت، یکی از دو حریف فقط یک نیرو داشته است و در همهٔ آنها نقش شاه سفید کاملا" حساس و مهم بوده است.

اما اگر خواسته باشیم بدون کمک شاه، حریف را مات کنیم لازم است از وجود دو رخ استفاده کنیم (شکل ۲۴).



(۲۴)

مات کردن با دو رخ کار ساده‌ای است

معمولا باید شاه حریف را به کنار صفحه برد.

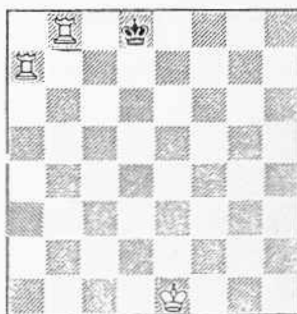
1. Th1 - h4 Re5 - f5
2. Ta1 - a5+ Rf5 - g6

اکنون سفید نمی‌تواند 3. Th4 - h6 کند زیرا شاه سیاه رخ حریف را می‌گیرد.

بنابر این باید رخ را در همان ردیف آنقدر دور برد تا شاه حریف دسترسی به آن نداشته باشد و در عین حال باید از قرار دادن رخها در یک ستون خودداری کرد

3. Th4 - b4 Rg6 - f6
4. Tb4 - b6+ Rf6 - e7
5. Ta5 - a7+ Re7 - d8
6. Tb6 - b8x.

ملاحظه می‌شود که در همه این پوزیسونها از روشهای بسیار ساده‌ای استفاده می‌شود.



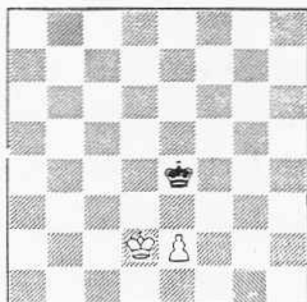
(۲۵)

مراحل آخر بازی ـــ حرکت پیاده‌ها

در شطرنج یک پیاده از حریف جلو بودن، کمترین امتیاز ممکن محسوب می‌شود، اما همان یک امتیاز به ظاهر ناچیز، سرنوشت بازی را تعیین می‌کند. بنابر اصول بازی، شاه قوی جلوی پیاده خود طوری باید حرکت کند که بین آن و پیاده یک خانهٔ خالی وجود داشته باشد.

اگر شاه حریف، درست جلوی پیاده قرار گرفته باشد، بازی برنده نخواهد داشت. مثال زیر این موضوع را ثابت می‌کند. در پوزیسیون (۲۶) بازی به تساوی ختم می‌شود. در ضمن باید توجه داشت که تنها راه چاره شاه سیاه در این است که خود را در جلوی پیاده نگهدارد. و این در حالتی که شاه سیاه در پشت شاه سفید قرار داشته باشد ممکن نخواهد بود زیرا در این صورت شاه سیاه نمی‌تواند خود را جلوی شاه سفید برساند. بازی بطریق زیر انجام می‌گیرد

1. e2 - e3 Re4 - e5
2. Rd2 - d3 Re5 - d5



(۲۶)

سیاه حرکت بسیار خوبی انجام داد زیرا

در غیر این صورت شکست‌اش حتمی بود.
در حالتی که شاه سیاه نتواند به پیاده بچسبد، باید همواره بی‌آنکه عقب نشنی کند از پیشروی شاه سفید جلوگیری کند

3. e3 - e4+ Rd5 - e5

4. Rd3 - e3 Re5 - e6

5. Re3 - h4 Re6 - f6

باز به همان پوزیسیون رسیده‌ایم. وقتی که شاه سفید در حال تعرض باشد، شاه سیاه نخواهد توانست به پیاده نزدیک بشود، در نتیجه بناچار باید روبروی آن قرار بگیرد

6. e4 - e5+ Rf6 - e6

7. Rf4 - e4 Re6 - e7

8. Re4 - d5 Re7 - d7

9. e5 - e6+ Rd7 - e7

10. Rd5 - e5 Re7 - e8

11. Re5 - d6 Re8 - d8

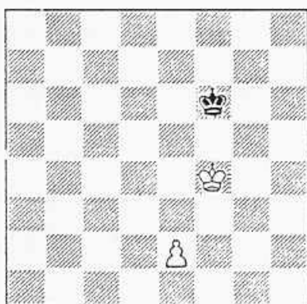
اگر سفید پیاده را براند، شاه سیاه جلوی پیاده خود را می‌گیردو سفید را مجبور می‌کند یا پیاده را بدهد و یا - 13. Rd6 e6 را بازی کند. و این بازی را پات می‌کند. اگر سفید به جای راندن پیاده با شاه حرکت بکند، سیاه شاه خود را جلوی پیاده قرار می‌دهد و پس از آن‌که جلوی پیشروی سفید را گرفت، شاه خود را حرکت داده و آنرا با پیاده در یک ستون قرار می‌دهد. اگر شاه سفید باز هم خیال پیشروی داشته باشد، سیاه دوباره شاه خود را روبروی آن قرار میدهد. فرا گرفتن این متد و به خصوص به خاطر سپردن جزئیات آن برای شطرنجبازان فوق‌العاده مهم است. اهمیت این موضوع در این است که فقط یکبار با این نوع پوزیسیون روبرو نمی‌شویم، بلکه بعدها بطور مفصل باآن سروکار خواهیم داشت.

در بازی زیر مطالب مهم را برای علاقمندان شطرنج شرح می‌دهیم

در پوزیسیون (۲۷) سفید برنده می‌شود، زیرا شاه سفید در جلوی پیاده سفید قرار دارد و بین آن دو یک خانه خالی فاصله است. سفید باید اصول زیر را همواره به خاطر داشته باشد:

با شاه باندازه‌ای باید حرکت کرد که امنیت پیاده به خطر نیفتد. اگر خطری پیاده را تهدید کند، از راندن آن باید خودداری کرد.

1. Rfa - e4 Rf6 - e6



(۲۷)

شاه سیاه از پیشروی شاه سفید جلو گیری می‌کند. به همین جهت سفید پیاده را

می‌راند تا سیاه را مجبور کند که راه را برای او باز بکند و این به سفید امکان می‌دهد تا شاه خود را حرکت دهد

2. e2 - e3 Re6 - f6

3. Re4 - d5 Rf6 - e7

اگر سیاه جای حرکت بالا

3. ... Rf6 - f5

را بازی می‌کرد، در ایصورت سفید پیادهٔ خود را بخانه e4 می‌راند. چون جلو رفتن با شاه امکان پذیر نیست.زیرا سیاه با 4...Re5 - e4 پیاده را می‌گیرد. اگر سیاه حرکت دیگری می‌کرد، بهتر بود. سفید به جای راندن پیاده شاه خود را جلو می‌برد، چون در این حالت راندن پیاده خالی از خطر نیست.

4. Rd5 - e5 Re7 - d7

5. Re5 - f6 Rd7 - e8

حالا سفید پیاده را می‌راند

6. e3 - e4 Re8 - d7

واضح است که 7. Rf6 - f7 بی معنی است زیرا 7...Rd7 - d6 و در این صورت سفید مجبور است برای دفاع از پیادهٔ خود به عقب برگردد. از این رو سفید پیاده را می‌راند

7. e4 - e5 Rd7 - e8

اگر سیاه به خانه دیگر می‌رفت، سفید می‌توانست برنده بشود. یعنی سفید با 8.Rf6 - f7 و سپس با راندن پیاده بخانه e6 و بالاخره e7 و e8 بازی را به نتیجه می‌رساند. زیرا همه این خانه‌ها به کمک شاه محافظت می‌شوند.

البته سیاه سعی می‌کند از اینکار جلوگیری کند. اما سفید باید او را مجبور به عقب نشینی کند. سفید نباید فراموش کند که همواره باید شاه خود را در جلوی پیاده نگهدارد. بنابر این چنین بازی می‌کند:

8. Rf6 - e

اگر سفید به جای این حرکت 8. e5 - e6 می‌کرد بازی مساوی می‌شد. زیرا سیاه 8. ...Re8 - f8 را بازی می‌کرد و پوزیسیونی راکه قبلا دیدیم بوجود می آمد.

8. ... Re8 - f8

9. Re6 - d7 ...

شاه سیاه مجبور است حرکت کند، در نتیجه پیاده سفید به حرکت خود ادامه میدهد و به خانه g8 میرسد. به عبارت دیگر وزیر می‌شود.

دو پیاده در مقابل یک پیاده

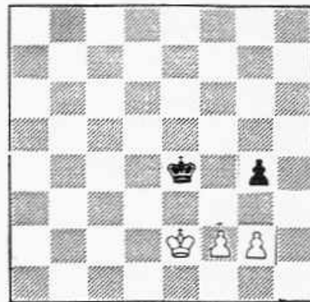
پوزیسیون (۲۸) در بازی شطرنج پیش می‌آید. گاهی هم این مبارزه بین دو پیاده با سه پیاده و یا سه پیاده با چهار پیاده ایجاد می‌شود. گاه این پیاده‌ها در یک طرف صفحه شطرنج قرار دارند و گاه در نقاط مختلف، وقتی که پیاده‌ها در یک طرف

جمع شده باشند

(همانطوری که در شکل دیده می‌شود)

روش بازی یکی است یعنی سفید یکی از پیاده‌های خود را تعویض می‌کند تا پوزیسیون ۲۷ را بوجود بیاورد.پوزیسیونی که در آن شاه می‌تواند پیشروی کند و به پیروزی برسد. بجز هنگامی که یکی از دو پیاده در ستون رخ باشد و پیاده روباروی آن قرار داشته باشد، همیشه دو پیاده به پیروزی میرسد:

1. f2 - f3+



(۲۸)

بازی مساوی می‌شود. زیرا سیاه پیاده رامی‌زندو به شاه کیش می‌دهد:

1. ... g4xf3+

با راندن شاه سیاه جلوی پیاده، پوزیسیونی بوجود خواهد آمد که قبلا از آن سخن گفته‌ایم. اما سفید بسادگی می‌تواند از این خطر جلوگیری بکند

1. g2 - g3

اگر سیاه 1. ... Re4 - d4 کند بازی

بترتیب زیر ادامه پیدا خواهد کرد

2. f2 - f3 g4xf3+

3. Re2xf3

و بعد با حرکت

Rf3 - g4 , Rg4 - h5 شاه را جلوی پیاده می‌برد و پوزیسیونی که قبلا از آن صحبت کرده‌ایم بوجود می‌آورد، و باین ترتیب سفید به پیروزی می‌رسد.

اما اگر در جواب حرکت

1. g2 - g3 سیاه

1. ...Re4 - e5 را بازی کند. ادامه بازی چنین خواهد بود

پوزیسیون ۲۹

2. Re2 - e3 Re5 - f5

3. Re3 - d4 Rf5 - f6

4. Rd4 - e4 Rf6 - g5

5. Re4 - e5 Rg5 - g6

6. Re5 - f4 Rg6 - h5

7. Rf4 - f5 Rh5 - h6

8. Rf5xg4 . . .

سفید با داشتن پیادهٔ اضافی به راحتی یکی از آنها را وزیر می‌کند.

اگر بازی به طریق زیر ادامه پیدا کند

1. g2 - g3 Re4 - f5

2. Re2 - d3 ...

در این صورت سیاه

2. ... Rf5 -e5

بازی کند وآنگاه سفید با

3. Rd3 - e3 پوزیسیونی بوجود می‌آورد که قبلا با آن آشنا شده‌ایم.

(۲۹)

دلیل حرکت 2. Re2 -d3 سفید را در اصول بازی باید جستجو کنیم که با آن در بخش دوم کتاب آشنا خواهیم شد. اما به خاطر اهمیتی که این موضوع داردمجبور به ارائه مثالی در این باره شدیم.

آموزندگان شطرنج باید چند قاعده مهم در باره بازی با مهره شاه را کاملا یاد بگیرندوآنرا بکار برند. نباید فراموش کرد که وقتی در روی صفحه شطرنج جز شاه و یک پیاده، قوای دیگری وجود ندارد باید از شاه ماهرانه استفاده کرد، زیرا نتیجه بازی به این کار بستگی دارد.

وقتی پیاده‌ها در دو طرف صفحه شطرنج قرار دارند (شکل ۳۰) پیروزی خیلی ساده به دست می‌آید: اول باید شاه را به پیادهٔ خودی نزدیک کرد و آنها را از تهدید حریف نجات داد و سپس پیاده‌ای را که در مقابل آن مهرهٔ حریف وجود ندارد، پیش راند. باین ترتیب "پیادهٔ رونده‌ای" بوجود می‌آید که می‌تواند تا عرض آخر به پیش بتازدو وزیر بشود. نباید فراموش کرد که در اینجا از روش "محاصره "و "راندن "استفاده می‌کنیم.

(۳۰)

1. Re1 - e2 Re7 - e6

2. f2 - f3 g4 xf3+

3. Re2xf3 ...

"پیادهٔ رونده " باندازه کافی از مهرهٔ حریف فاصله گرفته است.

3. ... Re6 - f5

4. g2 - g4+ 4. Rf5 - g5

اکنون میتوانیم عمل محاصره را در جناح دیگر هم اجرا کنیم

5. b3 - b4 b7 - b6

6. a3 -a4 Rg5 - g6

7. Rf3 -f4 g6 - f6

8. g4 -g5+ Rf6 -g6

حالا باز هم سفید می‌تواند با خیال راحت به جناح دوم برگردد تا عمل محاصره

کاملا عملی بشود

9. b4 - b5. ...

راندن پیاده "b" این فایده را در بر دارد که اگر سیاه بخواهد پیاده خود را با آن تعویض کند، پیاده دوم سفید در ستون "b" قرار می‌گیرد. باید دانست که پیاده‌ای که شاه جلوی آنرا گرفته است، نمی‌تواند وزیر بشود.

9. ... a6 - a5

اکنون عمل محاصره به اتمام رسیده و مرحله پیشروی آغاز گشته است

10. Rf4 - g4 Rg6 - g7

11. Rg4 - f5 Rg7 - f7

مرحله عقب راندن هم به پایان رسید. حالا سفید می‌تواند پیادهٔ "g" را قربانی کند و بسرعت شاه خود را به جناح دیگر برساند و دو پیادهٔ بی‌دفاع سیاه را بگیرد.

12. Rf5 - e5 Rf7 - g6

13. Re5 - d6 Rg6xg5

14. Rd6 - c6

سفید ابتدا پیادهٔ b6 وبعد a5 را می‌گیرد و یکی از پیاده‌های خود را وزیر می‌کند (پوزیسیون ۳۱). علاقمندان شطرنج حالا می‌توانند با بررسی مثالهایی میزان مطالبی که بخاطر سپرده‌اند را امتحان کنند.

لازم بیاد آوری است که بازیکنان شطرنج همواره باید قوهٔ تخیل خود را تقویت کنند و با ایجاد پوزیسیونهای مشابه و بررسی آنها میزان معلومات خود را بالا ببرند. فعلا به غیر از این طریق نمی‌توان به اهمیت پیاده‌ها در آخر بازی پی برد. در



(۳۱)

ضمن لازم است هر بازیکن برای خود سبک مناسبی پیدا کند و با تکرار آن در بازیهای مختلف و بکار بستن اصول و قواعد شطرنج موفقیت خود را تضمین کند.

مقایسهٔ ارزش مهره‌ها

قبل از اینکه مرحله شروع بازی شطرنج را مورد مطالعه قرار دهیم، لازم است که علاقمندان شطرنج را با ارزش مهره‌ها آشنا کنیم. برای شناختن ارزش مهره‌ها، جدول دقیق و مشخصی وجود ندارد. زیرا ارزش مهره‌ها بر حسب موقعیت و پوزیسیون تغییر می‌کند. مثلا اگر چه از نظر تئوری ارزش فیل را با اسب مساوی دانسته‌اند اما بنظر مؤلف فیل قوی‌تر از اسب عمل می‌کند. به طور کلی می‌توان گفت که

دو فیل، قوی‌تر از دو اسب است. فیل در مقابله با پیاده موثرتر از اسب است.به خصوص اگر فیل در کنار پیاده قرار بگیرد، در نبرد با رخ بسیار مفید خواهد بود.

یک فیل و یک رخ، قوی‌تر از یک اسب و یک رخ است. اما یک اسب با یک وزیر، قوی‌تر از یک وزیر و یک فیل عمل می‌کند. یک فیل بیش از سه پیاده ارزش دارد. در حالیکه این موضوع د رمورد اسب همواره صحیح نیست، حتی می‌توان گفت یک اسب ضعیف‌تر از سه پیاده است. رخ به اندازهٔ یک اسب و دو پیاده ویا یک فیل و دو پیاده ارزش دارد. اما همان طوری که قبلاً دیدیم در مقابله با رخ، فیل قوی‌تر از اسب عمل می‌کند. دو رخ کمی قوی‌تر از یک وزیر است، در عوض یک کمی ضعیف‌تر از دو اسب و یک فیل و یا دو فیل و یک اسب است. هر چه ار تعداد مهره‌ها در روی صفحه شطرنج کاسته بشود، بر قدرت رخها افزوده می‌گردد. در عوض در این حالت از نیروی اسب کاسته می‌شود. بالاخره در اواخر بازی سه مهره سبک قوی‌تر از یک وزیر عمل می‌کند. شاه که در ابتدای بازی یک مهرهٔ دفاعی محسوب می‌شود، در آخر بازی اگر روی صفحه شطرنج به جزء پیاده مهرهٔ دیگری وجود نداشته باشد به صورت یک مهره تهاجمی ظاهر می‌شود. حتی گاهی با وجود یکی دو مهرهٔ سبک هم این حالت را حفظ می‌کند. بنابر این در آخر بازی استفاده صحیح از مهره شاه اهمیت فوق‌العاده دارد.

فصل سوم

توضیحاتی در بارهٔ شروع بازی

شروع خوب پایان خوب به همراه دارد. بنابر این شروع بازی، مقدمه‌ای برای آخر بازی محسوب می‌شود. در نتجه سرنوشت بازی به همان چند حرکت اول بازی بستگی دارد. چون در شروع بازی سی‌ودو مهره شرکت دارند، از این رو حرکات اول مشکل‌ترین بخش شطرنج را تشکیل میدهد. هزاران کتاب و تئوری در این باره نوشته شده است اما برای فراگیرندگان شطرنج ضرورتی ندارد‌تا در جزئیات آن وارد شوند بلکه فرا گرفتن روش‌های عمومی بازی، برای آنها کافی خواهد بود. این موضوع در کتاب دیگر مؤلف که منحصرا اختصاص به شروع بازی شطرنج را دارد شرح داده شده است. در این کتاب مسائل بسیار جدی در باره شروع بازی طرح و به آنها جواب داده می‌شود و از این طریق بهترین شرایط برای آماده کردن شطرنج بازان بوجود می‌آید.

از نقطهٔ نظر کلی، منظور از گسترش

اول بازی، بسیج دقیق مهره‌هاست.

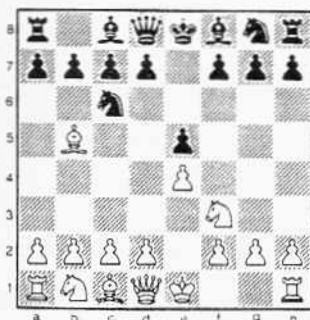
پیاده‌های وسط را باید جلو رانـد تـا راه فیل و وزیر باز شـود و آنگـاه اسـبها را بـه میدان آورد. پس از آن باید فاصلهٔ بین شاه و رخ را از مهره‌های دیگر خالی کرد تا برای قلعه رفتن اشکالی باقی نماند و آنگاه رخ‌ها را در پشت سـتوهای آزاد قـرار داد. پس از آن می‌توان گفت که نـیروها تـجهیز شـده است.

باید دانست که همهٔ این کارها باید قـبل از حرکت هشـتم تـا نـهم انـجام بگـیرد تـا حریف را از بکار بردن همین کار بـاز دارد ویا در کار آن اشکال ایجاد کند. اگر یکی از دو حریف موفق به گسـترش کـامل بشـود، می‌تواند احتمالا همهٔ نقشه‌های خـود را بـه تمامی عملی کند. و این فوق‌العـاده اهـمیت دارد. از ایـــن رو مـی‌توان ایـن مـوضوع را بعنوان یک اصل قبول کرد و بخاطر سپرد.

از نظر تئوری، بازی شطرنج را می‌توان به سه مرحله تقسیم کـرد. شـروع بـازی یـا گسترش، وسط بازی و آخر بازی.

در مرحله شروع، باید بسرعت مـهره‌ها را گسترش داد و آنها را در حالت تهاجمی قرار داد، بقسمی که خطری آنـها را تـهدید نکند. گسترش بازی باید در ده ویا حداثـر دوازده حرکت بپایان برسد. باید سعی کـرد که در این فاصله، حـتی یک پـیاده هـم از دست نداد. اما اگـر حـریف خـیال قـربانی کردن مهره‌ای را دارد، و شما فکر می‌کنید که خطری در این کار نیست، می‌توانید آنرا بگیرید. ولو اینکه این کار یکی دو حرکت گسترش بازی شما را عقب بیندازد.

اگر در اثر قبول قربانی، گسترش کامل شما بیش از دو حرکت به عقب بیفتد، بـاید در قبول آن تردید کرد. کسی که بـا سـفید بازی می‌کند می‌توانـد ریسک کـند و ایـن قربانی بردارد، اما سیاه بجز در مـوارد نـادر نباید آنرا قبول بکند. ملاحظه می‌شود که در این کار، قاعده کلی وجود نـدارد، بـازیکن باید خود "پس" و "پیش" مسأله را در نـظر بگیرد و با توجه با استیل بازی حریف بکار خود ادامه بدهد. به قلعه کوچک رفتن یک مسأله اسـاسی است زیـرا بـعد از آن، شـاه تقریبا از خطر دور می‌شود. اما اگر قلعه رفتن مســتلزم دادن قــربانی بـاشد ویـا مـوقعیت بازیکن را وخیم‌تر کند باید از آن صرفنظر کرد.



(۳۲)

برای اینکه نکات گفته شده روشن شود

تمرین زیر را در نظر می‌گیریم :

(پوزیسیون ۳۳ و ۳۲)

1. e2 - e4 e7 - e5

این حرکت سفید و سیاه، راه وزیر و یکی از فیلها را باز می‌کند. غیر از این فقط یک حرکت وجود دارد که همین نتیجه را در بر دارد و آن:

1. d2 - d4

است. بنابر این هر دو حرکات، از صحیح‌ترین حرکات شطرنج محسوب می‌شوند. (گر چه امروزه شطرنج‌بازان بسادگی این موضوع را قبول نمی‌کنند ولی فراگیرندگان شطرنج می‌توانند این موضوع را قبول بکنند.)

2. Cg1 - f3 Cb8 - c6

سفید با این حرکت نه تنها اسب را بیرون آورده، به پیاده سیاه هم حمله کرده است. وسیاه، ضمن اینکه اسبش را بیرون آورده از پیاده هم دفاع کرده است. از این به بعد، هر وقت نامی از مهره بمیان آمد منظور اسب وفیل و رخ و وزیر است زیرا شاه و پیاده را به اسم، نام می‌برند.

3. Ff1 - b5

این گسترش را، بازی اسپانیائی می‌نامند. که این یکی از قدیمی‌ترین، قوی‌ترین و مطمئن‌ترین نوع گسترش است. حالا سیاه می‌تواند کارهای زیادی را انجام بدهد. ما بعضی از این حرکات را مورد بررسی قرار می‌دهیم:

3. . . . Cg8 - f6

سیاه با حرکت زیر به گسترش ادامه می‌دهد:

4. . . . Ff8 - e7

4. . . . d7 - d6 و یا

اما بهتر است سیاه از قبول پیاده‌ای که به او پیشنهاد شده است خودداری کند، زیرا در موقع مناسب می‌توان این پیاده را گرفت. اگر سیاه پیاده را بردارد، سفید 5. d2 - d4 را بازی خواهد کرد. که این از نظر گسترش امتیاز بزرگی برای سفید محسوب می‌شود. سفید می‌تواند بوقت مناسب آن را تلافی کند. اکنون تمرین دیگری را در نظر می‌گیریم:

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Cg1 - f3 Ff8 - c5

سیاه، پیاده را قربانی می‌کند، به امید اینکه باگسترش بیشتر به موقعیت بهتری



(۳۳)

دست پیدا کند. اگر سفید این پیاده را

بزند، بنابر اصول تئوری که قبلا گفته شده در گسترش بازی یک و یا دو حرکت عقب خواهد افتاد. همواره در این گونه موارد بازیکن باید قبل از هر چیز سود و یا زیان هر کار را بسنجد. اگر خطری را حس نکرد باید پیاده را بگیرد. ناگفته نماند که گاهی تجربه به انسان کمک می‌کند تا در رد و یا قبول قربانی تصمیم بگیرد. اکنون بازی را با راندن پیاده وزیر آغاز می‌کنیم:

1. d2 - d4

با این حرکت، راه وزیر و یک فیل باز می‌شود. فرق این بازی با اولی در این است که در این حالت، پیاده‌ها دفاع دارند، در حالیکه اگر پیادهٔ جلو شاه رانده شود این طور نخواهد بود.این بازی بهتر از اولی است، اما هنوز مورد قبول عام قرار نگرفته است. بنابر این فعلا می‌توان

1. e2 - e4 , 1. d2 - d4

را معادل هم دانست.

1.	...	d7 - d5
2.	Cg1 - f3	Cg8 - f6

بطوری که دیده می‌شود بنابر اصول بازی، هر دو حریف اسب جناح شاه را بیرون آورده‌اند:

3. c2 - c4

این حرکات گامبی وزیر نامیده می‌شود. (شکل ۳۴) با تمرین‌های بیشتر به اهمیت این حرکت پی خواهیم برد.



(۳۴)

در این گسترش اگر بجای بردن اسب به خانهٔ c3, c2 - c4 را بازی کنیم بهتر خواهد بود. اگر سفید بخواهد اسب خود را در خانهٔ d2 بنشاند باید از حرکت c2 - c4 صرفنظر کند.

می‌توان ثابت کرد که در این حالت سفید پیاده را از دست خواهد داد بی آنکه، چیزی بدست‌بیاورد. اما تجربه نشان داده است که سیاه بدون قبول خطر نمی‌تواند این پیاده را قبول بکند. بنا بر اصول بازی باید گفت که سفید می‌تواند‌این پیاده را فدا کند، به شرطی که یکی دو حرکت در گسترش جلو بیفتد و سیاه می‌تواند این پیاده را بردارد، بشرطی که پس از آن زیاده از حد از گسترش عقب نماند.

3.	...	d5xc4
4.	Cb1 - c3	Fc8 - f5

بنا بر اصول بالا، سیاه سعی می‌کند مهره‌هایش را گسترش بدهد. ملاحظه می‌شود که سفید می‌توانست به جای اینکه با

پیاده بازی بکند باوزیر از خانه a4 کیش بدهد، و بعد پیاده را بگیرد، این کار را نمی‌کند زیرا در این صورت از گسترش مهره‌ها محروم خواهد ماند. علاوه بر این اصولا آوردن وزیر به صحنهٔ نبرد قبل از آنکه مهره‌های سبک وارد کارزار شوند، کار درستی نیست.

5. e2 - e3 e7 - e6

6. Ff1xc4 Ff8 - e7

7. 0 - 0 0 - 0

بازی کاملا گسترش پیدا کرده است. اما این گسترش کاملا مطابق آنچه که در اصول بازی گفته شده و اغلب در کتابها می‌خوانیم و خود ما هم در صفحات قبل از ان سخن گفتیم انجام نگرفته است. و این می‌رساند که حتی در بازی دو شطرنج باز مجرب هم ممکن است، گسترش دقیقا "مطابق تئوری بانجام نرسیده باشد.

از خوانندگان عزیز می‌خواهیم که مراحل بازی را بخاطر بسپارند:

اول باید اسب را بیرون آورد و بعد فیل و انگاه یکی دیگر از اسبها و یا فیل را. وقتی این کار بانجام رسید باید به قلعه رفت. ملاحظه می‌شود که در تمام این مراحل وزیر دست نخورده باقی مانده است. زیرا وزیر- قوی‌ترین مهره شطرنج را نباید بدون پشتوانه قوی بیرون آورد. اصولا وزیر از مهره‌های ضعیف پشتیبانی می‌کند، به آنها هماهنگی می‌بخشد و بازی را اداره می‌کند.

اکنون به چند تمرین دیگر توجه می‌کنیم: خانه‌های e4 , d4 , e5 , d5 را خانه‌های وسط یا مرکز صحنه می‌نامند. این خانه‌ها از نقطه نظر تئوری در گسترش بازی نقش مهمی را ایفا می‌کنند.

در واقع تصرف این خانه‌ها برای گسترش کامل لازم و ضروری است. با تصرف این خانه‌هاست که بازیکن می‌تواند در وسط بازی با موفقیت به شاه حریف حمله کند. برای همین است که درهم ریختن مهره‌های وسط حریف یکی از تاکتیک‌های اصلی کسانی به شمار می‌رود که از گسترش مهره‌های حریف و مراحل وسط بازی وحشت دارند. این خود نشان می‌دهد که تا چه اندازه مراحل شروع با مرحله دوم آن (وسط بازی) ارتباط ناگسستنی دارد. بعضی از قواعدی که برای آغاز بازی گفته شد، با مرحلهٔ دوم بازی ارتباط دارند و بسیاری از قواعدی که برای مرحله وسط بازی گفته خواهد شد با مرحله آخر بازی در ارتباط است.

با در نظر گرفتن مرحلهٔ شروع بازی، می‌توان از بازی گامبی (فداکردن یک پیاده در اول بازی) بعنوان یکی از مهمترین عوامل تخریب و در هم ریختن پوزیسیون وسط مهره‌های حریف نام برد. برای مثال بازی زیر را در نظر می‌گیریم: (شکل ۳۵)

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 . . .



(۳۵)

صرفنظر از سایر ملاحظات، با این حرکت سفید می‌خواهد سیاه را تشویق بکند که پیاده را بردارد تا او بتواند د رمرکز از نظر نیرو امتیاز کسب کند. با کنار رفتن پیادهٔ سیاه d5 مرکز به تصرف سفید درمی‌آید. این موضوع در گامبی شاه هم صادق است. (شکل ۳٦)

در این حالت بازی به ترتیب زیر انجام می‌گیرد:

1. e2 - e4 e7 - e5

2. f2 - f4 . . .

در اینجا نیز پیاده فدا می‌شود تا سفید با کنار گذاشتن پیادهٔ سیاه از خانهٔ e5، مرکز را تصاحب کند. با در نظر گرفتن این اصول پوزیسیون دیگری را در نظر می‌گیریم:

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Cg1 - f3 Cb8 - c6

3. Ff1 - c4 Ff8 - c5



(۳٦)

این شروع را، شروع "ایتالیائی" و یا "giuocopiano" می‌نامند که در زبان ایتالیائی "بازی آهسته" معنی می‌دهد. بطوری که از نام بازی معلوم است گسترش بازی مرحله به مرحله انجام می‌گیرد:

4. 0 - 0 Cg8 - f6

5. d2 - d3 d7 - d6

6. Fc1 - e3 Fc5 - b6

سیاه می‌تواند فیل را بزند، اما در این صورت سفید را در مرکز تقویت خواهد کرد. زیرا پیاده سفید خانه 3 را تصرف می‌کندو پیاده‌های سفید دوبله می‌شوند. اگر چه دوبله شدن پیاده‌ها بصرفه نیست، اما در شروع بازی، وقتی پیاده دوبله بسوی مرکز در حرکت باش، این دوبله بودن اکثرا جبران می‌شود. در این حالت هم دوبله شدن برای سفید خالی از فایده نیست، زیرا با دوبله شدن پیادهٔ سفید جلوی رخ ستون "f" باز می‌شود و همهٔ نیروهای سفید وارد عمل می‌شوند. بنابر این سیاه با نگرفتن فیل سفید،

کـــار شـــایسته‌ای انـــجام داده است: شکل(۱۳۷)

7. Cb1 - d2 0 - 0

8. c2 - c3 Fc8 - e6

سیاه مانور سفید را تکرار می‌کند اما موقعیت آنها با هم متفاوت است. زیرا سفید باندازهٔ کافی سوارهای خود را



(۳۷)

گسترش داده و آنها را برای حمله به قلب دشمن آماده کرده است.

9. Fc4xe6 f7xe6

10. Fe3xb6 a7xb6

11. Dd1 - b3 Dd8 - d7

12. d3 - d4 e5 - d4

13. c3xd4 . . .

مرحله اول بازی بپایان رسیده است. سفید مرکز را در اختیار دارد اما سیاه هم از موقعیت استوار برخوردار است.

سفید در موقعیتی قرار گرفته است که می‌تواند بسادگی از چند مهره بزرگ خود سود بجوید. سیاه دو ستون آزاد دارد که می‌تواند برای عملیات رخ از وجود آنها استفاده کند. در حالیکه سفید تنها یک ستون آزاد دارد. باید بخاطر داشت اگر چه سفید از موقعیت بهتر برخوردار است اما این همه برای برد کافی نیست. اگر بازی درست انجام بگیرد، سفید باید به امتیاز کوچکی دست پیدا کند. زیرا همین که سفید اولین حرکت را انجام می‌دهد، خود امتیاز محسوب می‌شود. برای همین است که کسی که با مهرهٔ سفید بازی می‌کند ابتکار بازی را در دست دارد. با همین مثال، فعلا مرحله اول شروع بازی را پشت سر می‌گذاریم و مرحله دوم (وسط بازی) را آغاز می‌کنیم.

فصل چهارم

مرحلهٔدوم بازی (وسط بازی)

در این مرحله از بازی، هر یک از دو طرف با در نظر گرفتن امکانات خود، مانور را شروع و مستقیما به شاه یکدیگر حمله می‌کنند. شطرنج بازان قوی از هر فرصت برای کسب امتیاز استفاده می‌کنند و نقشه‌های دقیق خود را برای حمله به شاه و یا سایر مهره‌ها آماده می‌سازند. نوآموزان شطرنج هم باید این مانورها را یاد بگیرند و روش حمله را بخاطر بسپارند. این کار باعث

خواهد شد تا نوآموزان با رغبت و پشتکار به بازی ادامه دهند و با تحرک بخشیدن بـه بـازی و انـدوختن تـجارب لازم خـود را قوی‌تر احساس کنند. در حمله به شـاه و یـا اجرای مانور نباید از دادن قربانی ترسی بدل راه داد.

ممکن است در یک بـازی پـیاده و یـا حتی اسب و فیلی را فدا کرد. اما اگر صحبت از فدا کردن رخ و یا وزیر در بین باشد باید با احتیاط عمل کرد.

بهر حال فدا کـردن مـهره وقـتی مـجاز است که مات کردن حـریف قـطعی بـاشد. گاهی هم این کار برای "پات" کردن بـازی انجام می‌گیرد.

برای روشن شدن موضوع مثالهای زیر ار در نظر می‌گیریم:

ابـــــتدا پـــــوزیسیونهای ســـــاده رابررسی‌می‌کنیم.



(۳۸)

در شکل (۳۸) هر دو طرف از قـوای مساوی برخوردار هستند. اما سفید نسبت به سیاه از امتیاز چندی برخوردار است:

ستون باز در اختیار دارد. وزیـر و فـیل سفید در حال تهاجم بـه شـاه هـستند. اگـر نوبت حرکت با سـیاه بـود، مـی‌توانست بـا آوردن اسب به خانهٔ e5 و یا با آوردن یکی از رخ‌ها بخانهٔ e8 به راحتی بازی را مساوی کند. اما چون سفید از نقشه سیاه آگاه است برای جلوگیری از این حرکات بازی چـنین ادامه پیدا می‌کند:

1. e4 - e5

حال اگر سیاه پیاده را با اسب بـزند در این صورت

2. Cf3xe5 Fc7xe5

3. Dd3 - h7+ Rg8 - f8

4. Td1 - d7 . . .

و سفید در حرکت بعد با Dh7 - h8+ به پیروزی می‌رسد. سیاه با در نـظر گـرفتن این موضوع پیاده "g" را می‌راند

1. e4 - e5 g7 - g6

2. Dd3 - e4 Ta8 - d8

3. De4 - f4

حالا سـفید در بـهترین مـوقعیت بـرای حمله قـرار دارد و بـا تـوجه بـه پـوزیسیون می‌توان گفت که سفید برنده خواهد شد.

نوآموزان شطرنج هم باید حواس خود را روی جزئیات پوزیسیون متمرکز کـنند و هم تحرک و کارآئی مهره‌ها را بیاد داشته باشند. پوزیسیون زیر از بـازی کـاپابلانکا و

شریدر که در سال ۱۹۱۵ در "رایسا" (Raisa) برگزار شد اقتباس شده و این برای درک عمق مطالب بالا بسیار لازم و ضروری است.

منظور از این کار اینست که نشان بدهیم بازیهای بی خطر همیشه، خوب و جالب نیستند. بلکه ابتکار در بازی، آن را جالب و زیبا می‌کند.

ما از نوآموزان انتظارنداریم که بطور دقیق و کامل اصول بازی را مراعات کنند بلکه منظور ما اینست که آنها را با استیل‌های خوب بازی آشنا کنیم، پوزیسیون‌های خوب را به آنها نشان بدهیم و راه حمله را به آنها بیاموزیم. در پوزیسیون شکل (۳۹) اگر سفید به طریق زیر بازی کند خطری او را تهدید نخواهد کرد:

1. Cg5 - e4 Fc5 - b6

2. Tc1 - c6 Da5 - f5

هر دو حرکت سیاه خوب بودند، و گرنه سفید براحتی برنده می‌شد.

3. Dh7xf5 e6xf5

4. Ce4 - d6 Te8 - b8

5. Cd6xf5 Tb8 - c8

6. Tc6xc8 Ta8xc8

7. Re1 - d2 . . .

حرکت شاه برای جلوگیری از کیش با رخ از خانه C2 است در عین حال با این حرکت راه خود را هم باز می‌کند

(شکل ۴۰)



(۳۹)

7. . . . Tc8 - c3

می‌توان با حرکت Th1 - b1 .8 از پیاده دفاع کرد. که بدین ترتیب سفید یک پیاده بیشتر خواهد داشت و این بنابر اصول بازی، سفید را برنده می‌کند. اما ممکن است اینکار وقت زیادی لازم داشته باشد و امکان بازی خوب و دقیق را از آدم بگیرد. از این‌رو سفید حمله را شروع می‌کند: (شکل ۳۹).

1. Dh7 - h8+ Rf8 - e7

2. Dh8xg7 h6xg5

3. Dg7xg5 Re7 - d6

این حرکت را شاه، برای دفاع از فیل انجام داده است. اما به خاطر آن تمام مهره‌های سفید در معرض حمله قرار می‌گیرند:

4. Re1 - e2 TTa8 - c8

5. Tc1 - c4 Rd6 - c6

شاه سیاه می‌خواهد از فرصت استفاده

کرده خود را بجای امنی برساند.


(۴۰)

6. Th1 c1 Rc6 - c6

حالا شاه سیاه در جای امنی قرار گرفته است اما در عوض، همهٔ مهره‌های سیاه در محاصره‌اند. وزیر سیاه قادر به حرکت نیست. اگر شاه سیاه حرکت کند، فیل را از دست خواهد داد. رخ c8 جائی را برای رفتن ندارد زیرا از فیل دفاع می‌کند. خود فیل هم نمی‌تواند حرکتی بکند زیرا در آنصورت رخ سیاه از دست خواهد رفت.

مهره‌های سیاه میخکوب شده‌اند،و سفید با استفاده از این فرصت شروع به راندن پیاده‌ها کرده و پیاده‌هایش را به جلو می‌راند تا آنها را وزیر کند:

7. h2 - h4 f7 - f5

8. Dg5 - g7 . . .

علت این حرکت از جانب سفید این بود که ارتباطی بین مهره‌های سیاه برقرار نشودو حریف را بیشتر تحت فشار قرار دهد و در عین حال از خانهٔ h8که پیاده سفید در آنجا وزیر خواهد شد دفاع کند.

8. . . . Te8 - e7

9. Dg7 - e5 Tc8 - c6

با این اشتباه از جانب سیاه، پوزیسیون او دیگر قابل دفاع نخواهد بود.

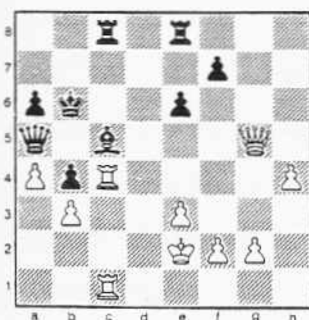
10. Tc4xc8

سیاه تسلیم می‌شود. چون اگر در جواب حرکت دهم، Tc6xc5 را بازی کند، سفید در حرکت یازدهم +De5 - d6 .11 را بازی خواهد کرد. حالا سیاه هر حرکتی بکند سفید با رخ c1، رخ c5 را می‌گیرد و به وزیر حمله می‌کند.

اکنون به پوزیسیون (۴۱) بر می‌گردیم و فرض می‌کنیم سیاه در حرکت هفتم به جای f7 - f5 ... .7 , Tc8 - c7 را بازی کند.

در این صورت بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

8. h4 - h5 Te8 - c8


(۴۱)

9. h5 - h6 Fc5 - d6

این تنها خانه‌ای بود که فیل می‌توانست بدون از دست دادن رخ در آن قرار بگیرد:

10. Dg5xa4+ Rb6xa5

11. Tc4xc7 Tc8xc7

(سیاه با فیل رخ را نمی‌زند زیرا در این صورت سفید با حرکت Tc1 - c6 سوارهای سیاه را فلج می‌کند).

12. Tc1xc7 Fd6xc7

حالا به پوزیسیون جالبی می‌رسیم که در آن سیاه برتری دارد. (شکل ۴۲).

اما بطوری که دیده میشود، شاه سیاه در جناح وزیر قرار دارد اما چون در آخر بازی قرار داریم شاه سیاه باید بسوی مرکز حرکت کند. زیرا در آخر بازی، وقتی روی صفحه شطرنج هیچ مهره‌ای بجزء پیاده و شاه وجود نداشته باشد، آمدن شاه به مرکز امری ضروری است.

حالا سفید باید سعی کند قبل از اینکه شاه سیاه به او برسد پیاده‌اش را برای وزیر شدن به جلو براند:

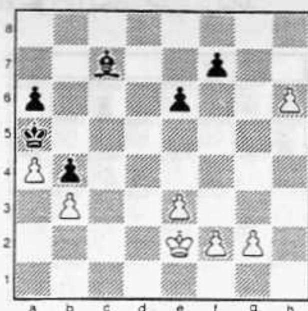
13. f2 - f4 Fc7 - d8

(اگر سفید h6 - h7 را بازی می‌کرد تا پیاده را وزیر کند، سیاه فیل را به خانهٔ e5 می‌برد و خانهٔ h8 را تصاحب می‌کرد در نتیجه پیاده وزیر نمی‌شد):

14. g2 - g4 Fd8 - f6

15. g4 - g5 Ff6 - h8

16. e3 - e4 Ra5 - b6



(۴۲)

(شاه سیاه سعی می‌کند تا خود را به جناح شاه برساند اما شانس موفقیت ندارد زیرا آنقدر از آنجا بدور است که نمی‌تواند که بموقع خود را به صحنه نبرد برساند).

17. f4 - f5 e6xf5

18. e4xf5 Rb6 - c5

19. g5 - g6 f7xg6

20. f5xg6

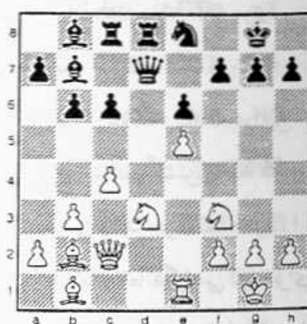
و در حرکت بعد سفید با g7 - g6 به پیروزی می‌رسد. این مثال نشان می‌دهد که چطور می‌توان یک بازی آرام را به یک بازی جالب و پر تحرک تبدیل نمود. همچنین در همین مثال می‌توان به اهمیت مرحلهٔ آخر بازی پی برد و نقش شاه را در آخر بازی بعنوان یک مهرهٔ پر تحرک و قوی که از حالت تدافعی، به صورت تهاجمی درآمده است پذیرفت.اگر چه این مثال برای شطرنج بازان قوی از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار نیست، اما برای نوآموزان در توضیح اصول و قواعد بازی

بسیار مفید است. اصولی که هر نوآموز باید آنرا بیاد داشته باشد. حالا پوزیسیون شکل (۴۳) را در نظر می‌گیریم.

در این پوزیسیون سیاه یک رخ در برابر یک اسب حریف دارد که این برای سیاه امتیاز قاطع محسوب می‌شود و با همین برتری می‌تواند بازی را به نفع خود تمام کند.

اما این کار وقتی امکان پذیر است که خطری پوزیسیون سیاه را تهدید نکند.

اگر در این پوزیسیون درست دقت کنیم، پی خواهیم برد، اگر چه وزیر و رخ سیاه در ستون باز قرار دارند، اما سفید می‌تواند با اسب d3 جلوی آنها را سد کند. سفید باید بخوبی از خود دفاع کند زیرا اگر حریف یک سوار دیگر جلو بیفتد، جبران آن غیر ممکن خواهد بود.


(۴۳)

پس حالا بیائید در باره حرکت سفید فکر کنیم. سوارهای سفید نسبت به سیاه از موقعیت بهتری برخوردارند. بنابر این سفید می‌تواند از این امتیاز به نفع خود استفاده کند. اگر به جزئیات آرایش سوارهای دو طرف توجه کنیم، خواهیم دید که دو فیل سیاه، به وسیله پیاده e5 سفید و c6 سیاه محدود شده‌اند و از رخ c8 هم کاری ساخته نیست. بنابر این برای اینکه این مهره‌ها کار ساز باشند باید سریعا" تغییر مکان دهند. تنها سوار نزدیک شاه، اسب e8 است اما آن هم در حالت تدافعی قرار گرفته است. سیاه از نظر قوا نسبت به حریف برتری دارد.از طرفی نارسائی اسب سیاه مانع بزرگی است.این نارسائی از آنجا ناشی می‌شود، که اسب با حرکات خود مانع حرکت سایر سوارهای خودی می‌شود و فعالیت آنها را محدود می‌کند تا بدان حد که نمی‌توانند از شاه خود دفاع بکنند. با در نظر گرفتن همهٔ این شرایط در یک جمله می‌توان گفت که سیاه در تنگنا قرار گرفته است.

اگر نوبت حرکت با سیاه بود، می‌توانست با حرکت c6 - c5 باندازهٔ کافی وضع خود را بهبود بخشد و حالت تهاجمی بخود بگیرد و بالاخره با فیل b7 اسب f3 را بگیرد و آرایش جلوی شاه سفید را درهم بریزد و حرکات سوارهای حریف را محدود بکند. اما نوبت حرکت با سفید است و سفید با توجه به آنچه که گفته شد برای جلوگیری از عملی شدن نقشه‌های

حریف سعی می‌کند از حرکت پیادهٔ سیاه جلوگیری کند.

اکنون وضع سوارهای سفید را در نظر می‌گیریم:

جز فیل b2، تقریبا همهٔ سوارهای سفید از موقعیت خوبی برخوردارند: می‌توانند از یک جناح دیگر بروند. از آنچه گفته شد، می‌توان دریافت که سفید باید دو طرح مهم را دنبال کند:

۱. از حرکت پیاده c6 جلوگیری کند.

۲. اسب d3 را بردارد.

طرح اول با c5 - c4 عملی می‌شود. اگر چه ممکن است این حرکت را یک حرکت خوب بحساب بیاوریم اما این حرکت عملیات سفید را کند می‌کند و به سیاه فرصت می‌دهد تا بتواند با مهارت از خود دفاع کند و بازی را واگذار نکند.

طرح دوم با حرکت اسب به خانهٔ

b4 , f4، و یا c5 عملی می‌شود. پس از Cb4، اسب در جناح وزیر سرگردان می‌ماند بی آنکه کاری از آن ساخته باشد. پس این حرکت، حرکت خوبی نخواهد بود. در حرکت دوم (Cf4) برای حمله به شاه، می‌توان اسب را به آن سو هدایت کرد و آنرا بعنوان یک حرکت زیبا بحساب آورد. اما در این صورت هم سیاه با حرکت

g6 - g7 از خود دفاع کرده و از شکست خود جلوگیری خواهد کرد. تنها حرکتی که طرح‌های سفید را جامه عمل می‌پوشاند Cd3 - c5 است. زیرا در این صورت از حرکت پیادهٔ c6 جلوگیری می‌شود و با تهدید وزیر موقعیت سیاه به خطر می‌افتد. سیاه جز اینکه حالت تدافعی بخود بگیرد چاره‌ای ندارد.

اگر چه اسب از دست می‌رود، اما وقتی شانس پیروزی در بین باشد در دادن این نوع قربانی‌ها نباید شکی بدل راه داد.

حال پوزیسیون (۴۴) را مورد بررسی قرار می‌دهیم:

1. Cd3 - c5 b6xc5

2. Dc2xh7+ Rg8 - F8

اکنون سفید کاری را که در آرزویش بود، میتواند انجام بدهد. یعنی با کیش دائم می‌تواند بازی را مساوی بکند. زیرا اگر Dh7 - h8+ را بازی کند شاه سیاه مجبور است از خانهٔ f8 بخانهٔ e7 برود. حرکت چهارم سفید عبارت است از

4. Dh8 - h4+ که در این صورت بهترین بازی سیاه برگشتن بخانهٔ f8 می‌باشد.

سفید می‌تواند حرکات خود را مرتب تکرار کند اما واقعا فکر می‌کنید برای سفید حرکتی بهتر از این وجود ندارد؟ چرا!

اگر سفید Fb2 - a3 را کند نه تنها عقب ماندگی خود را جبران خواهد کرد بلکه از حریف خود جلوتر هم خواهد افتاد:

3. Fb2 - a3 Fb8 - d6



(۴۴)

و این تنها راه‌جلوگیری ازبروز یک فاجعه است. زیرا در غیر این صورت در حرکت بعد فیل پیادهٔ c5 می‌گیرد و کیش می‌دهد:

4. e5 xd6 . . .

گر چه می‌شود رخ e1 را بخانهٔ d1 برد. اما این کار مشکلات زیادی را بهمراه دارد.

4. . . . Ce8xd6

بهتر از Dd7xd6

5. Fa3xc5 Rf8 - e7

6. Cf3 - e5 Dd7 - e8

7. Te1 - d1 De8 - h8

8. Dh7.xh8 Td8xh8

9. Td1xd6 Th8 - d8

10. Td6 - d7+ Re7 - f6

اگر در حرکت دهم‌سیاه

Re7-e8 ... . 10را بازی می‌کرد

بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کرد:

11. Td7xf7+

12. Te7xb7+

وبعد

11. Td7-e7+ در حرکت یازدهم اگر شاه اسب را بزند در حرکت دوازدهم یعنی .f2-f4x سیاه مات میشود(شکل ۴۵)

12. fc5-e3+ Rg5-h4

13. Tf7-f4+ Rh4-h5

14. Fb1-g6+ Rh5-g5

15. h2-h4+ Rg5-h6

16. Tf4

بدین ترتیب فیل سیاه شاه را مات میکند.بازی را از این رو تا آخر ادامه دادیم تا نوآموزان شطرنج بدرستی دریابند که هماهنگی حرکات مهره‌ها تا چه حد در نتیجه بازی، موثر است.این هماهنگی بخصوص در مرحله وسط بازی و حمله به شاه نقش مهمی را بازی میکند.



(۴۵)

با پایان این مثال، مرحله وسط بازی هم به پایان میرسد.حالا مرحله آخر بازی را که پرمعنی ترین و مهمترین بخش شطرنج را تشکیل میدهد مورد بررسی قرار میدهیم.

فصل پنجم

مرحله آخر بازی

همانطوریکه در مرحله وسط بازی تعداد سوارهانقش مهمی را ایفا میکردند در این مرحله از بازی هم، عامل زمان، نقش برجسته‌ای دارد. در این مرحله از بازی در مجاورت چند سوار سبک، هر یک از پیاده‌ها از قدرت بیشتری برخوردار می‌شوند. بخصوص که شاه در مراحل شروع و وسط بازی مهره‌ای دست و پاگیر به حساب آمده و همواره باید از آن مراقبت کرد، اما در آخر بازی به صورت عامل مهم، فعال و مهاجم ظاهر می‌شود.

بنابر این نوآموزان باید همواره این ویژگی را به خاطر داشته باشند و از امکانات شاه در آخر بازی استفاده کنند.

در این مرحله از بازی، در صورتی که روی صفحه شطرنج، به جزء شاه و پیاده، مهره دیگری نباشد، شاه باید سعی کند تا خود را به وسط صحنه برساند. زیرا در واقع نتیجه اغلب بازی‌ها به موقعیت شاه در صفحه شطرنج بستگی دارد.

اغلب نوآموزان شطرنج از راندن هر چه بیشتر شاه به جلو و استفاده از آن واهمه دارند. طوری که اگر بازیکن با تجربه‌ای در مقابل آنها قرار، به راحتی می‌تواند با استفاده از این ضعف، بازی را به نفع خود به پایان برساند.

اگر نوآموزان شطرنج برای پوزیسیون‌های مختلف تمرین کافی داشته باشند، خیلی زود متوجه می‌شوند که این تمرین‌ها تا چه حد در تحرک بازی و نتیجه آن مؤثر است. برای مثال تمرین زیر را در نظر می‌گیریم: در این پوزیسیون

(شکل ۴۶) سفید برنده می‌شود.

زیرا شاه سیاه از پیاده‌های سفید که در حال وزیر شدن هستند بیش از اندازه دور



(۴۶)

افتاده است. اگر شاه بجای خانه h8 در خانهٔ g8 قرار داشت یا اگر نوبت حرکت با سیاه بود و یا اگر قبل از راندن پیاده سفید، شاه می‌توانست به خانهٔ g8 برود، دیگر سفید برنده نمی‌شد.

به طوری که دیده می‌شود در این جا عامل پیروزی نه ارتباط مهره‌ها و یا پوزیسیون، بلکه نوبت حرکت است. زیرا از نظر نیرو دو حریف مساوی‌اند. اما موقعیت

سفید بهتر از سیاه است.

ما در اینجا پوزیسیون را از نظر استراژیکی و تاکتیکی مورد مطالعه قرار داده‌ایم کاری که در قسمت دوم کتاب بیشتر با آن سروکار خواهیم داشت.

با توجه به پوزیسیون (۴۶) ادامه بازی چنین است:

1. c2 - c4 Rh8 - g8

2. c4 - c5 b6xc5

3. b4 - b5 . . .

جالب توجه است که اگر سفید پیاده را می‌زد، سیاه می‌توانست با شاه آنرا بگیرد. اما سفید با راندن پیاده آنرا در خانهٔ b8 وزیر می‌کند و اگر شاه تنها یک خانه جلوتر بود، می‌توانست آنرا بگیرد.

3. ... a6xb5

4. a4xb5 ...

سفید به جای حرکت بالا می‌توانست a4 - a5 کند که در آن صورت پیاده‌اش یک خانه هم دورتر از شاه وزیر می‌شد.

4. ... Rg8 - f7

5. b5 - b6 Rf7 - e7

6. b6 - b7

در حرکت بعدی سفید پیاده را وزیر می‌کند و بازی را به راحتی می‌برد.

در پوزیسیون (۴۷) سفید برنده می‌شود. زیرا اگر چه هر دو از نظر قوا و موقعیت یکسان هستند اما نوبت حرکت با سفید است.

اگر چه در جناح شاه سیاه، دو پیاده در کنار هم قرار گرفته‌اند و این در شطرنج یک امتیاز بشمار می‌آید اما این امتیاز آن‌قدر ناچیز است که نمی‌شود روی آن حساب کرد. از نظر پیشروی پیاده‌ای وضع سفید در جناح وزیر خوب است، اما از نظر دفاع، وضع مطلوبی ندارد. زیرا راندن پیاده‌ها باعث تضعیف آنها می‌شود. اگر سیاه Rh8 - g8 کند، می‌تواند حمله شاه سفید را خنثی سازد. اما نوبت حرکت با سفید است بنابر این کاری از دست سیاه ساخته نیست



(۴۷)

1. Rg2 - f3 Rh8 - g8

2. Rf3 - e4 Rg8 - f7

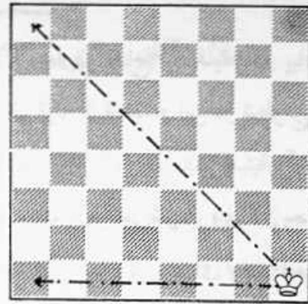
3. Re4 - d5 Rf7 - e7

4. Rd5 - c6 ...

و سفید هر دو پیاده سیاه را می‌گیرد.

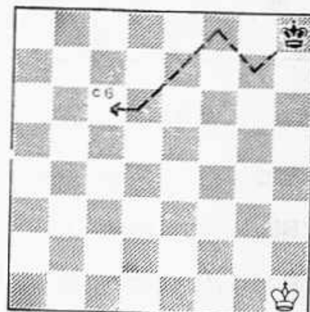
در این مثال هم، نقش برجسته شاه، در

آخر بازی نمایان است.



(۴۸)

در اینجا نیز عامل زمان اهمیت فوق‌العلده‌ای دارد زیرا نتیجه بازی به نوبت حرکت بستگی دارد. (سفید یک حرکت از سیاه جلوتر است) ما در اینجا توجه نوآموزان شطرنج را به این مساله جلب می‌کنیم که حرکت شاه و خصوصیات صفحه شطرنج به گونه‌ای است که اگر شاه بخواهد از خانه‌های دلخواه عرض اول به خانه a8 برود، تعداد حرکات آن همواره یکسان است.



(۴۹)

مثلا در شکل (۴۸) اگر شاه از خانهٔ a1 یا b1 و یا c1 ... h1 بخواهد به خانهٔ a8 برود تعداد حرکات آن مساوی و ۷ حرکت است. یا در شکل (۴۹) برای رسیدن به خانهٔ c6 هر دو شاه یک اندازه حرکت نیاز دارند. محاسبه تعداد این حرکات برای اینکه شاه از خانه‌ای به خانه دیگر برسد، اهمیت فوق‌العاده‌ای دارد. زیرا اغلب با بازیهائی روبرو هستیم که در مرحله آخر بازی در آنها پیاده‌ها باقی مانده‌اند.

بنابر این برای نوآموزان لازم است که جوانب بازی را به دقت یاد بگیرند تا بتوانند نتیجه بازی را به نفع خود تغییر دهند.

اکنون بازی دیگری را در نظر می‌گیریم که شامل آخر بازی است. در اینجا نیز رخ و پیاده در صحنه است. (شکل ۵۰) سرنوشت بازی را زمان (نوبت حرکت) تعیین می‌کند زیرا پوزیسیون طرفین شبیه یکدیگراست.



(۵۰)

اما همان طور که گفته شد نتیجه بازی بستگی به نوبت حرکت دارد. کسی که با رخ ستون "e" را کنترل کند، برنده بازی خواهد

بود.

1. Ta1 - e1   Rh7 - g6

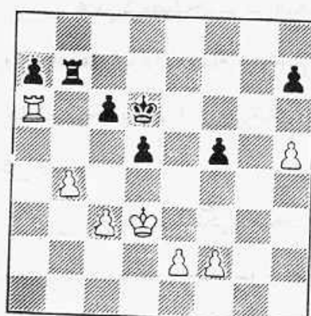
2. Te1 - e7   c6 - c5

3. d4xc5   b6xc5

4. Te7 - d7   ...

حالا سفید پیاده را می‌گیرد. در بین شطرنج بازانی که همطراز باشند، همین امتیاز کوچك برای برنده شدن کافی است. بشرطی که از شاه بخوبی استفاده بشود.

اکنون پوزیسیونی را در نظر می‌گیریم که در آن شاه از رخ پشتیبانی می‌کند. (شکل ۵۱)



(۵۱)

قوای دو طرف مساوی است. اما از نظر پوزیسیون سفید برتری دارد، زیرا رخ سیاه نمی‌تواند عرض هفتم را ترك کند، چون در این صورت پیاده "a" را از دست میدهد و اگر سیاه رخ خود را از ستون "b" خارج کند، سفید با راندن پیاده b4 به خانه b5 پیاده c6 سیاه را می‌گیرد. پس برای سیاه کاری جز انتظار نمی‌ماند. با این اوصاف، سفید برنده نخواهد بود، مگر اینکه از شاه بخوبی استفاده کند. سفید بازی را به طریق زیر ادامه می‌دهد:

1. Rd3 - d4   h7 - h6

2. f2 - f4   ...

اکنون یا باید شاه سیاه حرکت کند و یا رخ را حرکت دهد. دفاع از پیاده "c" ایجاب می‌کند شاه به خانهٔ c7, d7 برود اما در آن صورت سفید با 3. Rd4 - e5 پیاده "f" را می‌گیرد. بنابر این سیاه به جای حرکت دادن شاه، با رخ بازی می‌کند

2. ...   Tb7 - e7

3. b4 - b5   Te7 - c7

سیاه به جای این حرکت می‌توانست از خانهٔ e4 با رخ کیش بدهد. در آن صورت سفید شاه خود را بخانهٔ d3 می‌برد و سیاه سپس رخ را از خانهٔ e4 بخانهٔ c4 می‌برد و از پیادهٔ c6 دفاع می‌کرد و پوزیسیونی نظیر آنچه که در متن کتاب آمده‌است بوجود می‌آورد.

4. b5xc6

به طوری که دیده میشود سفید با رخ پیاده را نزد تا به شاه کیش بدهد. زیرا آنصورت بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کرد:

4. ...   Tc7xc6

5. 5xc6   Rd6xc6

حالا پیاده رونده سیاه در ستون "a" یك

شانس فوق‌الاده برای سیاه محسوب می‌شود که با آن می‌تواند به پیروزی دست یابد.

4. ... Tc7xc6

اگر سیاه شاه خود را بخانهٔ e6 ببرد سفید با

5. Rd4 - c5

سیاه را مجبور می‌کند تا رخ خود را حرکت دهد و در آن صورت سفید با راندن پیاده c6 به سیاه کیش می‌دهد و پیاده را می‌گیرد و برنده می‌شود:

5. Ta6xa7 Tc6 - c4+

منظور از این کیش، دور کردن شاه سفید است.

6. Rd4 - d3 Tc4 - c7

واین حرکت نیز بخاطر دفع تهدید پیاده h6 از طرف سفید است.

7. Ta7 - a8 ...

در اینجا سفید به شرطی می‌تواند برنده بازی شود که رخ‌ها را تعویض کند و بازی را به آخر بازی پیاده تبدیل کند. چون در ایجا منظور ما نمایش همکاری متقابل رخ وشاه است، بازی را طریق زیر ادامع می‌دهیم:

7. ... Tc7 - h7

حرکت سیاه برای جلوگیری از نشستن رخ در خانه h8 و دفاع از پیاده h6 است

8. Rd3 - d4 Rd6 - e6

9. Ta8 - e8+ re6 - d6

10. Te8 - d8+

اکنون سفید پیادهٔ d5 را می‌گیرد و با دو پیاده بیشتر براحتی بازی را به نفع خود به پایان می‌برد.

فصل ششم

آنچه گذشت

۱. در شروع بازی سوارها را گسترش دهید و هر چه زودتر به قلعه بروید، زیرا این کار موقعیت شاه شما را تقویت می‌کند.

۲. اگر وزیر را تعویض کردید و در صحنه چند پیاده و یکی دو سوار سبک باقی ماند شاه را به مرکز صفحه ببرید و هر چه سریعتر پیاده‌ها را با دقت تمام برانید. زیرا در این حالت نتیجه بازی به وزیر شدن پیاده‌ها بستگی دارد.

۳. بین سوارها هماهنگی ایجاد کنید. حمله‌های پراکنده که با چند سوار جداگانه انجام می‌گیرد جز اینکه حریف را از نقشه‌های شما با خبر کند، نتیجه دیگری ندارد. بخصوص توصیه می‌کنیم که حتی‌الامکان سعی کنید در شروع بازی ارتباط پیاده‌ها از یکدیگر قطع نشود.

۴. برای هر پوزیسیون و هر حادثه ابتکار لازم است، فراموش نکنید که ابتکار در شطرنج نقش مهمی را بازی می‌کند.

۵. در شروع بازی قبل از اینکه فیل‌ها را گسترش دهید، یکی از اسبها را بیرون

بیاورید.

۶. رخ‌ها را در ستونهای باز قرار دهید.

۷. در هر شرایط، بازی ترکیبی ارائه دهید و تا می‌توانید ابتکار بخرج دهید تا حریف نتواند به نقشه‌های شما پی ببرد.

۸. از ترس باخت هرگز از حرکتی که بدرستی آن ایمان دارید صرفنظر نکنید. ناگفته نماند که تجربه بهترین معلم شما خواهد بود و قبل از اینکه شطرنج باز بشوید صدها بار شکست خواهید خورد.

۹. در شروع بازی از راندن یک سوار یا پیاده بطور متوالی خودداری کنید، زیرا اینکار گسترش شما را کند می‌کند. فراموش نکنید که حرکت سایر مهره‌ها به حرکت پیاده‌ها برتری دارد.

۱۰. اگر خطری تهدیدتان نمی‌کند، هر نوع قربانی را قبول کنید.

یادآوری. خوانندگان عزیز بیاد داشته باشند که مطالب بالا در همه شرایط صادق نیستند.اما اصول پذیرفته شده‌ای هستند که در شرایط عادی در صحت آنها نباید تردید داشت. زیرا شطرنج بازان خوب همواره آنها را بکار می‌بندند واز آنها سود می‌برند. با وجود این گاهی در روی صفحه شطرنج حوادثی روی می‌دهد که با بکار بردن این اصول دردی را دوا نمی‌شود.

بخش دوّم

مقدمه

تنوع و ترکیبات پیچیده شطرنج همواره نوآموزان را بوحشت می‌اندازد. در حالیکه همین تنوع و پیچیدگی بازی است که توجه شطرنج بازان مجرب را بخود جلب کرده است. زیبائی و جذابیت شطرنج، در پیچیدگی، تنوع،منطقی بودن و جنگندگی آن است. برای موفقیت در یک حمله، گسترش خوب، نیروی تخیل، برآورد صحیح امکانات دو طرف و قربانی کردن به موقع بعضی مهره‌ها لازم است. اما چون نوآموزان شطرنج تجربه کافی ندارند و به خصوص اصول آنرا به طور دقیق مراعات نمی‌کنند، نمی‌توانند به پوزیسیون دلخواه خود دست پیدا کنند. ما در اینجا سعی می‌کنیم نوآموزان را با اصول کلی بازی آشنا سازیم و یک نوع "دید شطرنجی" به آنها بدهیم. نباید فراموش کرد که تاکتیک، در شطرنج با تغییر پوزیسیون تغییر می کند. اما اصول استراژیکی بازی به قوت خود باقی است. همان طوری که قبلا" گفته شد، بازی شطرنج از سه مرحله تشکیل می‌شود:

شروع، وسط بازی، آخر بازی

شروع بازی مرحله تجهیز نیروهاست.

در مرحله وسط بازی از مهره‌ها طبق طرح و نقشه استفاده می‌کنند و بازی را به پوزیسیون مطلوب می‌رسانند.

مرحله آخر بازی، نتیجه دو مرحله قبلی است. لازم به یادآوری است که ما در اینجا در بارهٔ بازیهای خوب صحبت می‌کنیم.

بازی هایی که هیچ یک از دو حریف اشتباه نمی‌کنند و اصول بازی را زیر پا نمی‌گذارند و گرنه، اگر یکی از دو حریف اشتباه فاحشی بکند و اصول بازی را مراعات نکند، بازی خیلی زود به پایان می‌رسد. حتی گاهی وقتها بازی استادان بزرگ شطرنج، در مرحله شروع بازی به پایان می‌رسد. زیرا در اثر اشتباه یکی از طرفین چنان برتری چشم‌گیری نصیب حریف می‌شودکه جبران آن به هیچ وجه مقدور نیست. معمولا" بازی در مرحله وسط بازی به نتیجه می‌رسد، زیرا کافی است در این مرحله یکی از دو طرف اشتباهی مرتکب شود تا طرف دیگر با حمله‌های سنگین و طاقت فرسا او را وادار به تسلیم نماید. گاهی در بازی‌های شطرنج، استادان بزرگ، بچنان ترکیبات خیره کننده‌ای دست می‌یابند که شطرنجازان نسلهای بعدی هم تحت تأثیر آن قرار می‌گیرند.

اما به طور کلی بازی‌هائی که بین دو

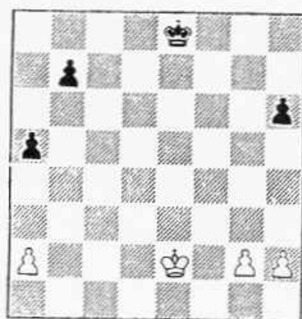
شطرنج باز قوی انجام می‌شود، پس از کشمکش‌های فراوان به مرحله آخر می‌رسد.برای تکامل بازی شطرنج، چیزی بهتراز تمرین وجود ندارد. تمرین‌هائی که با اصول و قواعد بازی تحت نظر یک شطرنج‌باز قوی انجام بگیرد. این یادگیریها نباید فقط جنبه تئوری داشته، بلکه باید همه اصول بازی را عملا" به کار بست.

هرگز به حرکات ساده شروع بازی و یا مرحله وسط بازی قانع نباشید. سعی کنید علت هر حرکت را دریابید و بعد، از آن استفاده کنید. اکنون به چند آخر بازی که به طور اصولی طرح ریزی شده‌اند، توجه کنید.

فصل اوّل

مرحلهٔ آخر بازی

در پوزیسیون شکل (۵۲)هر دو طرف از نظر نیرو مساوی هستند. یعنی در واقع هر یک از دو طرف بیش ار سه پیاده و یک شاه نیروی دیگری ندارند.



(۵۲)

اما شاه سفید به مرکز نزدیکتر است و این امتیاز محسوب می‌شود. پیاده‌های سفید با شاه در یک ردیف قرار دارند که در شرایط مساوی موقعیت آنها را تحکیم می‌بخشد. پیاده‌های عرض دوم از نظر دفاع درموقعیت بهتری قرار دارند. در صورتیکه از نظر حمله ضعیف هستند. روی هم رفته سفیداز موقعیت بهتری برخوردار است. حالا موقعیت سیاه را در نظر می‌گیریم. شاه سیاه در پشت پیاده‌ها و دور از مرکز واقع شده است و این، بر خلاف وضع شاه سفید، یک نوع ضعف و یا نارسائی به حساب مـی‌آید. پیاده‌های سیاه در یک ردیف نیستند این هم دومین ضعف سیاه است. پیاده‌های سیاه بعد از سفید رانده می‌شوند (نوبت حرکت با سفید است) که این از نظر دفاع ضعف واز نظر حمله امتیاز محسوب می‌شود. به طور کلی پوزیسیون سیاه کمی ضعیف‌تر از سفید می‌باشد. آنچه گفته شد،از نظر تئوری درست است اما از نظر عملی، اگر نوبت حرکت با سیاه بود، سیاه می‌توانست به راحتی با راندن شاه به وسط صفحه که بقیه نیروهایش در آنجا متمرکز شده‌اند، از خود دفاع به کند. همچنین شاه سیاه می‌توانست به جناح وزیر برود، پیادهٔ "b" را به خانهٔ b5 براند و در کنار پیاده رخ قرار بدهد و آنگاه با استفاده از حالت تهاجمی پیاده‌ها برتری سفید را خنثی و نسبت به آن برتری کسب کند. اما نوبت حرکت با سفید است بنا بر این سفید با استفاده از این فرصت بازی، را به برد می‌رساند:

1. a2 - a4 ...

این حرکت مانع آن می‌شود که سیاه بتواند

پیاده‌های خود را سروسامان دهد و در عین حال این کار از پیشروی آنها هم جلوگیری می‌کند. در این حرکت یکی از مهمترین اصول بازی شطرنج به کار بسته شده است. یعنی گرفتن جلوی دو پیاده دشمن با یک پیاده به عبارت دیگر در پوزیسیون مورد نظر یک پیاده جلوی دو پیاده را سد می‌کند. به غیر از حرکت اوّل، بقیه حرکات تقریباً" به سادگی انجام می‌گیرد.

1 ... Re8 - d7

2. Re2 - d3 Rd7 - c6

3. Rd3 - c4 h6 - h5

سیاه در پیشروی به جناح وزیر با مانع روبرو می‌شود و سعی می‌کند خود نیز مانع نفوذ حریف در جناح دیگر شود

4. g2 - g3

این حرکت بخصوص در آخر بازی بسیار مهم است. زیرا سفید یک بار دیگر یکی از اصول مهم بازی را که قبلاً" به آنها اشاره شد، به کار می‌بندد و پیاده‌ای را که تهدید نمی‌شود به پیش می‌راند. اگر سفید به جای آن 4. h2 - h4 می‌کرد، در آن صورت حرکت سیاه با 4. ... b7 - b6 بازی را به تساوی می‌کشاند و آنگاه با 4. h5 - h4 برنده می‌شد. این مثال ساده امکانات مختلف آخر بازی و روش به کار بستن اصول بازی را به خوبی نشان می‌دهد شرایط تساوی در این پوزیسیون کاملاً" دیده می‌شود، امّا عامل تعیین کننده در ایجا نوبت بازی است. اکنون ادامه بازی را بررسی می‌کنیم

4. ... b7 - b6

حرکت خوبی برای سیاه باقی نمانده است. جز اینکه از پیشروی سفید جلوگیری کند

5. h2 - h3 Rc6 - d6

6. Rc4 - b5 Rd6 - c7

7. g3 - g4 ...

اکنون چون شاه سیاه، در کنار پیاده‌ها میخکوب شده است و نمی‌تواند از آنها دور بشود، سفید پیاده را می‌راند و وزیر می‌کند. اگر سیاه سعی کندشاه خود را به جناح دیگر ببرد تا جلوی پیاده سفید را بگیرد، سفید هر دو پیاده را می‌گیرد و بعد پیاده "a" را وزیر می‌کند.

حالا فرض کنید سیاه در حرکت چهارم به جای 4. ... b7 - b6 حرکت 4. ... b7 - b5 را انجام می‌داد، در این صورت بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کرد (شکل ۵۳)

5. a4 x b5+ Rc6 - b6

6. h2- h3 a5 - a4

7. g3 - g4 h5xg4

8. h3xg4 a4 - a3

9. g4 - g5 ...

سیاه‌نمی‌تواندازوزیرشدن‌پیاده‌جلوگیری

بکند. بنابراین سفید برنده می‌شود.



(۵۳)

اگر ما در شرح و بسط آخر بازی‌هایی از این قبیل، بیش از حد تأکید می‌کنیم، دلیلش تطبیق دادن اصول بازی با پوزیسیون‌های موجود و نشان دادن اهمیت فوق‌العاده این مرحله از بازی است.

پوزیسیون زیر از بازی الیسکازاسا (Eliskazasa) شطرنجباز جوان استرالیایی اقتباس شده است (وقتی کاپابلانکا کتابش را می‌نوشت، الیسکازاسا هنوز جوان بود)

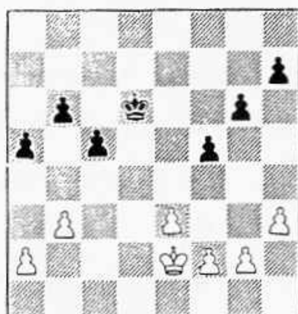
در این پوزیسیون (شکل ۵۴) قوای دو طرف مساوی است. اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، سیاه با 1. ... b6 - b5 و قرار دادن پیاده‌ها در یک ردیف، موقعیت خیلی خوبی بدست می‌آورد. بنابر این سفید با استفاده از اصول بازی، به طریق زیر بازی می‌کند

1. a2 - a4

این حرکت برای جلوگیری از حرکت پیادهٔ "b" انجام گرفته و جالب است که نظیر همین مانور را در یکی از مثالهای بالا مشاهده کرده‌ایم. سفید، با این حرکت، از حرکت پیاده‌های حریف در جناح وزیر جلوگیری کرده است، در حالیکه می‌دانیم سیاه نمی‌تواند همین کار رادر جناح شاه انجام دهد. پیروزی از آن کسی است که در آن قسمت از صحنه نبرد که نیروها متمرکز شده‌اند، از آزادی عمل بیشتری برخوردار باشد.

1. ... Rd6 - c6

2. Re2 - d3 b6 - b5



(۵۴)

سفید می‌تواند با پیاده a4 پیادهٔ b5 را بگیرد و به شاه کیش دهدو بعد 4. Rd3 - c3 کند یا همین کار را در حرکت سوم انجام بدهد یعنی 3. Rd3 - c3. به خوانندگان عزیز توصیه می‌کنیم که واریانتهای مختلف این بازی را با دقت بررسی کنند. لازم بیاد آوری است که سیاه در اینجا دیر یا زود g6 - g5 خواهد کرد و سفید در

جواب، می‌تواند g2 - g4 را انجام دهد.

اما با ساده‌ترین راه این است که سفید f2 - f3 کند. زیرا پس از e3 - e4 سیاه مجبور خواهد بود برای جلوگیری از حرکت سفید، جناح وزیر را رها کند و خود را به جناح شاه برساند و در نتیجه، سفید هر دو پیاده سیاه را خواهد گرفت.

اکنون فرض می‌کنیم سیاه در حرکت اول به جای Rd6 - c6 ... .1 حرکت دیگری یعنی c5 - c4 ... .1 می‌کرد (شکل ۵۵) در آن صورت بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کرد

2. b3xc4 Rd6 - c5

3. Re2 - d3 Rc5 - b4

4. f2 - f3 Rb4xa4



(۵۵)

5. Rd3 - c3

این حرکت مانع از آن می‌شود که سیاه راه را برای پیاده "a" باز کند.

5. ... b6 - b5

6. e3 - e4 b5 - b4+

7. Rc3 - b2 b4 - b3

8. e4 - e5

دیگر سیاه نمی‌تواند از وزیر شدن پیاده سفید جلوگیری کند.

به طوری که گفته شد، با این نوع پوزیسیونهای آخر بازی زیاد سروکار خواهیم داشت. اما منظور ما در اینجا آشنائی با ویژگی و نقش پیاده‌ها به خصوص در آخر بازی است. خوانندگان عزیز باید بدانند پیاده‌ها به خصوص در آخر بازی نقش تعیین کننده‌ای دارند و بهترین وضع برای پیاده‌ها زمانی است که همه آنها در یک ردیف قرار گرفته باشند. علاوه بر این باید سعی کرد که وقتی پیاده‌ها رانده می‌شوند بطور مورب قرار بگیرند نه به شکل مثلث.

زیرا در این حالت همواره یکی از پیاده‌ها عقب می‌ماند و به طرف مقابل امکان می‌دهد تا با یکی از پیاده‌های خود، جلوی دو پیاده دیگر را بگیرد و یا اگر این وضع در مرحله شروع و یا وسط بازی پیش بیاید، یکی از سوارهای حریف به وسط پیاده‌ها نفوذ می‌کند بی‌آنکه خطری آن‌را تهدید کند. بعدها راجع به ترکیب پیاده‌ها باز هم صحبت خواهیم کرد.

(در واقع بدون روشن شدن موقعیت سوارها نمی‌توان در باره اسکلت پیاده‌ای حرفی به میان آورد).

در شکل (۵٦) سفید می‌تواند بازی را به تساوی بکشاند به شرطی که حرکت اولش 1. b2 - b4 باشد.



(۵٦)

طبق اصولی که قبلاً به آن اشاره شد، این پیاده به گونه‌ای رانده شده که در مقابل آن مهره‌ای از حریف وجود نداشته باشد اما حالا فرض می‌کنیم که سفید از این قاعده خبر نداشته باشد و یا به اهمیت این موضوع پی نبرده باشد و a2 - a4 انجام دهد. در این صورت سیاه با استفاده از این اصل مهم یعنی سد کردن اکثریت پیاده‌ای حریف به پیروزی می‌رسد. در واقع سیاه به طریق زیر عمل می‌کند

1. ... a7 - a5

اکنون یک پیاده سیاه جلوی دو پیاده سفید را سد کرده است.

بد نیست در همین پوزیسیون امکانات بازی را مورد بررسی قرار دهیم: (شکل ۵٦)

1. a2 - a4 a7 - a5
2. Rh3 - g2 Rg5 - f4

سیاه بهترین حرکت ممکن را انجام داد. چرا؟

3. b2 - b4 a5xb4
4. a4 - a5 b4 - b3
5. a5 - a6 b3 - b2
6. a6 - a7 b2 - b1 = D
7. a7 - a8 = D Dh1 - e4+
8. Da8xe4+ Rf4xe4

اکنون پوزیسیونی پدید آمده است که سیاه می‌تواند بنابر یکی از اصول کلاسیک بازی، برنده بشود. ما هم سعی می‌کنیم این بازیهای کلاسیک را در مرحله آخر بازی برای شما شرح دهیم.

بازیهای کلاسیک درمرحلهٔ آخر

شکل (۵۷) را در نظر می‌گیریم. در این پوزیسیون برای سفید دفاعی بهتر از این وجود ندارد که پیاده h2 را سر جای خود نگه دارد. چون اگر این پیاده حرکت کند، برد سیاه قطعی خواهد بود. سیاه مسلماً از این موضوع خبر دارد و از این رو، اگر ببیند که سفید خیال حرکت دادن پیاده را ندارد، برای رسیدن به هدف، طرح خود را در سه مرحله اجرا می‌کند.

اولین هدف تصاحب خانه h3 با شاه است. برای اینکار سیاه به ترکیب پیاده‌های

خود دست نمی‌زنند.



(۵۷)

(این مسأله خیلی مهم است، زیرا هنوز سیاه نمی‌داند که آیا پیاده را یک یا دو خانه براند و این مسأله به موقعیت شاه بستگی دارد)

1. Rg2 - g3 Re4 - e3

2. Rg3 - g2 ...

اگر شاه سفید در حرکت دوم از خانهٔ g3 به خانهٔ g4 می‌رفت در آن صورت شاه سیاه از خانه e3 به خانهٔ f2 می‌رفت و پس از حرکت سوم یعنی

3. h2 - h4 g7 - g6

به آسانی به پیروزی می‌رسید

2. . . . Re3 - f4

3. Rg2 - f2 Rf4 - f4

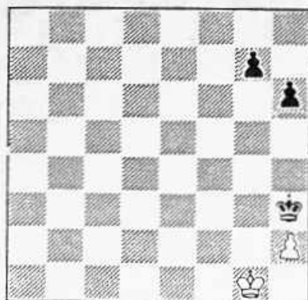
4. Rf2 - g2 Rg4 - h4

5. Rg2 - g1 Rh4 - h3

اولین مرحله از طرح سیاه عملی شده است (شکل ۵۸). مرحله دوم طولانی نیست و باید پیاده "h" را به شاه نزدیک کرد.

6. Rg1 - h1 h6 - h5

7. Rh1 - g1 h5 - h4



(۵۸)

مرحله دوم هم در اینجا به پایان می‌رسد. مرحلهٔ سوّم یا طرح سوّم، عبارت است از راندن پیاده "g" به گونه‌ای که وقتی پیاده "g" حرکت g4 - g3 را انجام می‌دهد، شاه سفید در خانهٔ h1 باشد. ملاحظه می‌شود که راندن پیادهٔ "g" به اندازهٔ یک یا دو خانه تا چه حد مهم و حساس است و این به موقعیت شاه بستگی دارد. در اینجا این پیاده باید دو خانه به جلو رانده شود، اما اگر نوبت حرکت با سیاه بود، پیاده "g" باید یک خانه جلو می‌آمد. (شکل ۵۹)

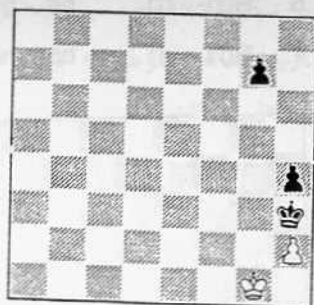
8. Rg1 - h1 g7 - g5

9. Rh1 - g1 g5 - g4

10. Rg1 - h1 g4 - g3

11. h2xg3 ...

اگر سفید Rh1 - g1 می‌کرد، سیاه پیاده g را یک خانه جلو می‌راند



(۵۹)

11. h2xg3	h4xg3
12. Rh1 - g1	g3 - g2
13. Rg1 - f2	Rh3 - h2

به این ترتیب سیاه برنده می‌شود.

نوآموزان عزیز ملاحظه می‌کنند که چطور یک بازی تجزیه و تحلیل می‌شود. انتظار ما هم از آنها در حدی است که بتوانند پوزیسیونهای مختلف را به طور منطقی تجزیه تحلیل و برای کسب پیروزی طرح ریزی بکنند. مثال بالا با دارا بودن سه مرحله، که هر مرحله آن به سادگی عملی شد، می‌تواند سرمشق خوبی برای نوآموزان باشد.

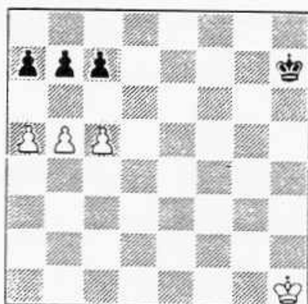
ایجاد پیاده رونده

وقتی سه پیاده و یا بیشتر مانند شکل (۶۰) روبای‌روی هم قرار گیرند، هر دو حریف، می‌توانند پیاده‌های رونده ایجاد کنند. اما پیروزی از آن کسی است که به عرض آخر نزدیکتر باشد. در اینجا برای پیاده رونده باید یکی از سه پیاده وسط را به پیش راند.

1. b5 - b6	a7xb6

اگر سیاه c7xb6 ... .1 کند، آنگاه سفید 2. a5 - a6 و سپس با 3. c5 - c6 به پیروزی می‌رسد.

2. c5 - c6	b7xc6
3. a5 - a6	



(۶۰)

چون فاصلهٔ پیاده سفید به عرض آخر کمتر از پیاده سیاه است، در نتیجه برنده بازی می‌شود.

حالا فرض کنیم که نوبت حرکت با سیاه باشد.

1. ...	b7 - b6
2. c5xb6	c7xb6

باز پیاده‌های سفید زودتر وزیر می‌شوند

3. a5 x b6	a7xb6

این بازی بنابر اصول و قواعد بازی مساوی

خواهد بود. (نوبت حرکت با سیاه) نوآموزان این موضوع را بدن اثبات از ما بپذیرند شکل (۶۰).

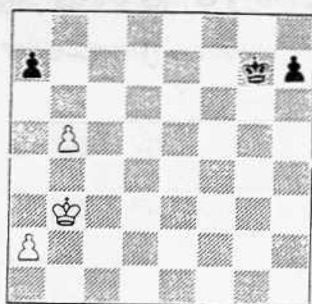
تعیین پیاده‌ای که زودتر وزیر می‌شود

تعیین پیاده‌ای که زودتر وزیر می‌شود بسیار مهم و ضروری است. در شکل (۶۱) پیروزی از آن کسی است که نوبت حرکت با او است. ابتدا باید دید که آیا شاه حریف می‌تواند جلوی پیاده را بگیرد و از وزیر شدن آن جلوگیری کند، یا خیر. در صورتیکه شاه حریف نتواند جلو پیاده را سد کند، باید پیاده‌ای که زودتر وزیر می‌شود تعیین کرد. در مثال بالا، طرفین از فرصت یکسانی برخور دارند، اما پیاده‌ای که زودتر وزیر شود، امکان خواهد یافت تا از وزیر شدن پیاده‌های حریف جلوگیری کند.

1. a2 - a4   h7 - h5
2. a4 - a5   h5 - h4
3. b5 - b6   a7xb6

با محاسبه‌ای ساده می‌توان دید، گر چه سفید می‌تواند پیاده را بزند اما چون خانه‌ای را که پیاده سیاه در آنجا وزیر خواهد شد از دست می‌دهد، از این کار امتناع می‌کند

4. a5 - a6   h4 - h3
5. a6 - a7   h3 - h2
6. a7 - a8 - D



(۶۱)

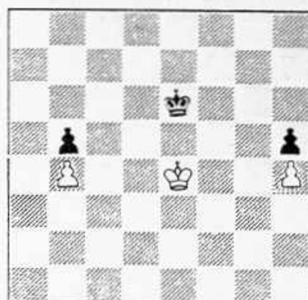
به این ترتیب سفید برنده می‌شود.

این تمرین‌ها در تعیین پیاده‌هائی که زودتر وزیر می‌شوند به ما کمک می‌کنند. نباید فراموش کرد که هیچ کتابی، بازی به خصوصی را به ما یاد نمی‌دهد بلکه همه کتابها نقش کلید و راهنما را دارند. نتیجه کارها همیشه بستگی به تمرین، تجربه و پشتکار بازیکن دارد. به خصوص اگر نوآموز از وجود یک مربی مجرب استفاده کند نتیجه بهتری خواهد گرفت.

تقابل

اگر در مرحله آخر بازی، روی صفحه شطرنج جزء پیاده، مهره دیگری نباشد و علاوه بر این، پیاده‌ها نتوانند حرکتی بکنند، واضح است که نوبت حرکت با شاه خواهد بود. در این حالت کسی را که پوزیسیونی

نظیر شکل (۶۲) را بوجور بیاورد و حریف را وادار کند تا به کنار رفته و راه را برای او باز کندصاحب تقابل می‌نامند.



(۶۲)

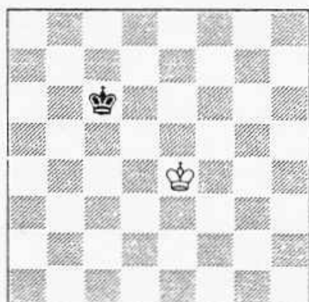
فرض می‌کنیم در شکل بالا سفید

1. Re4 - d4

کند، در این صورت سیاه حق انتخاب دارد. می‌تواند با حرکت 1. ... Re6 - d6 راه شاه سفید را سد کند و یا با 1. ... Re6 - f5 راه را باز بگذارد. توجه داشته باشید که در هر دو حالت تعداد خانه‌های موجود بین دو شاه فرد است. (در اینجا یک خانه) لازم نیست تقابل همواره عمودی یا مستقیم مانند شکل (۶۲) باشد، بلکه ممکن است مانند تقابل شکل (۶۳) قطری و شکل (۶۴) افقی ـ کناری یا جنبی باشد. در هر حال از نظر عملی همه آنها یکسان هستند. همواره شاه‌های دو طرف در خانه‌های همرنگ قرار دارند.

کسی که آخرین حرکت را انجام می‌دهد تقابل را در اختیار دارد.

اگر دو شاه رویاروی هم قرار گرفته باشند بر حسب آنکه بطور عمودی، قطری و یا افقی قرار گرفته باشند تقابل‌ها را عمودی، قطری و یا افقی (کناری یا جانبی) می‌نامند.



(۶۳)

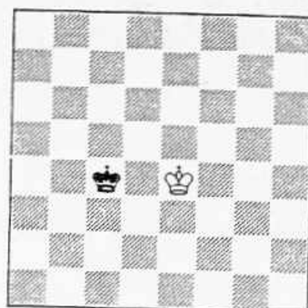
تقابل‌ها اهمیت فوق‌العاده‌ای دارند و اغلب بخاطر پیچیدگی‌های بیش از حد، به راه حل‌های ریاضی احتیاج دارند. اما ما در اینجا از نظر آشنائی نوآموزان تقابل‌های ساده را مورد بررسی قرار داده‌ایم که در مرحله آخر بازی کم و بیش با آنها سروکار خواهیم داشت.

در همهٔ تقابل‌های ساده که دو شاه روی یک خط راست قرارند و خانه‌های موجود بین آنها زوج است، تقابل از آن کسی است که نوبت حرکت با او باشد.

حال بد نیست کاربرد تقابل را مورد مطالعه قرار دهیم. شکل (۶۵) یک تقابل ساده را نشان می‌دهد.

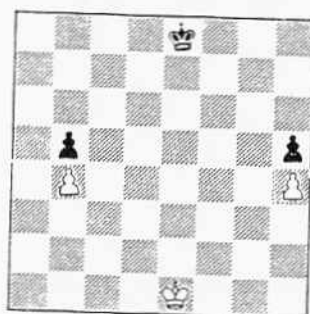
روی صفحه شطرنج، نیروی قابل

ملاحظه وجود ندارد. ممکن است نوآموزان خیال کنند که از نظر نیرو، دو حریف وضع مشابهی دارند. اما در واقع اینطور نیست زیرا پیروزی از آن کسی است که نوبت حرکت با او باشد.



(۶۴)

بطوریکه ملاحظه می‌شود دو شاه، رویاروی هم قرار گرفته‌اند. خانه‌های موجود بین آنها زوج است.



(۶۵)

بنابر این با دقت هر چه تمامتر این بازی را دنبال می‌کنیم تا پیروزی یکی از دو حریف را شاهد باشیم:

1. Re1 - e2 Re8 - e7

2. Re2 - e3 Re7 - e6

3. Re3 - e4 Re6 - f6

حالا سفید با استفاده از حق انتخاب به طریق زیر عمل می‌کند:

4. Re4 - d5

ممکن است به جای آن با 4. Re4 - f4 راه شاه سیاه را ببندد تقابل را حفظ کند. محاسبه ساده نشان می‌دهد که راه اول به تساوی ختم می‌شود. بهمین جهت سفید راه دوم را انتخاب می‌کند:

4. Re4 - f4 Rf6 - g6

اگر سیاه در حرکت چهارم

4. ...Rf6 - e6

را بازی می‌کرد، سفید با

5. Rf4 - g5 به پیروزی می‌رسید.

5. Rf4 - e5 Rg6 - g7

اکنون با یک محاسبه ساده می‌توان پی برد که سفید با گرفتن پیاده "b" برنده خواهد شد.

در تمرین بالا، بازی را خیلی ساده ادامه دادیم اما سیاه می‌تواند با دفاع دیگر، سفید را به زحمت بیندازد. بد نیست بازی را یکبار دیگر از اول دنبال کنیم:

1. Re1 - e2 Re8 - d8

حالا اگر سفید 2. ... Re2 - d3 را بازی کند، سیاه 2. ... Rd8 - d7 را و اگر 2. Re2 - e3 رابازی کند، سیاه

2. ... Rd8 - e7

را بازی خواهد کرد و در هر دو حالت به تقابل دست پیدا می‌کند.

برای پیروزی، پیشروی شاه سفید ضروری است و برای اینکار فقط یک خانه یعنی f3 باقی است

2. Re2 - f3 Re8 - e7

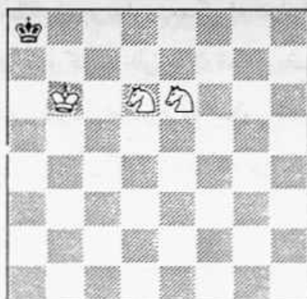
نباید پیشروی کرد، زیرا سیاه با قرار دادن شاه خود در مقابل شاه سفید به تقابل دست پیدا می‌کند و چون نوبت حرکت با سفید است، حرکتی شبیه اولین حرکت سیاه انجام می‌دهد.

3. Rf3 - e3

و این پوزیسیون نظیر پوزیسیون قبلی است که آنرا مشاهده کرده‌ایم. جا دارد در اینجا یادآوری کنیم که فراگرفتن تقابل‌های مختلف و مانور شاه، در این تقابل‌ها برای نوآموزان لازم و ضروری است. چون اغلب اوقات شکست یا پیروزی بازیکن به این مانورها بستگی دارد.

مقایسه فیل و اسب

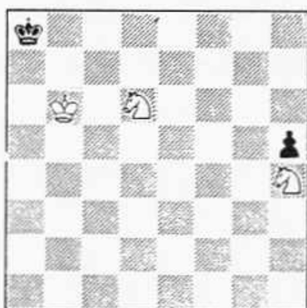
قبلا باید گفت که همواره با دو اسب نمی‌توان کسی را مات کرد. مگر وقتی حریف، یک و یا چند پیاده داشته باشد. در شکل (٦٦)



(٦٦)

اگر چه شاه سیاه در گوشه صحنه قرار گرفته است، اما سفید نمی‌تواند آنرا مات بکند در حالیکه در پوزیسیون شکل (٦٧) چون سیاه پیاده دارد به اینکار نایل می‌شود:

1. Ch4 - g6 h5 - h4



(٦٧)

سفید نمی‌تواند پیاده را بگیرد، زیرا همان طوریکه قبلا گفته شد در این صورت بازی مساوی خواهد شد:

2. Cg6 e5 h4 - h3

3. Ce5 - c6 h3 - h2

4. Cd6 - b5 h2 - h1 D

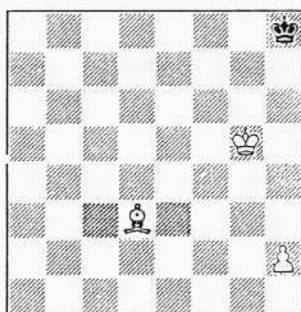
5. Cb5 - c7x.

ویژگی این نوع بازی‌ها در آن است که سفید وقتی با دو اسب بازی را پات می‌کند که در صحنه شطرنج، سیاه پیاده‌ای قادر به حرکت، نداشته باشد.

در شکل (٦٨) اگر چه سفید، یک فیل و یک پیاده دارد اما نمی‌تواند بازی را ببرد زیرا در این پوزیسیون وجود فیل ارزش چندانی ندارد. پیاده در خانه سیاه وزیر می‌شود و فیل نمی‌تواند از آن دفاع بکند و شاه حریف هم راه را سد کرده است.

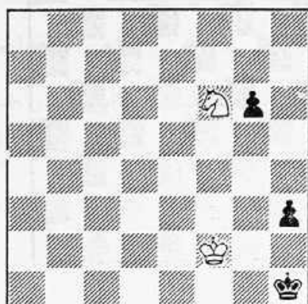
اگر سیاه بخواهد بازی را مساوی کند، نباید خانه گوشه صفحه را ترک کند.

در شکل (٦٩) نوبت حرکت با هر که باشد، سفید برنده می‌شود. حالا مشکلات بازی را مورد بررسی قرار می‌دهیم.



(٦٨)

1. ... Rh1 - h2
2. f6 - g4+ Rh2 - h1
3. Rf2 - f1 g6 - g5
4. Rf1 - f2 h3 - h2
5. Cg4 - e3 g5 - g4
6. Ce3 - f1 g4 - g3+
7. Cf1xg3x.

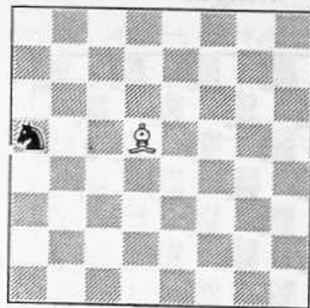


(٦٩)

در این پوزیسیون خاص می‌توان به تفاوت ارزش اسب و فیل پی برد.

شطرنج بازانی که تجارب چندانی در شطرنج ندارند، خیال می‌کنند که ارزش اسب بیشتر از فیل است و دلیلشان هم این است که اسب بر خلاف فیل که همواره روی خانه‌های یکرنگ حرکت می‌کند، اسب می‌تواند روی خانه‌های سیاه و سفید بنشیند. و یا از آن دفاع کند. بخاطر همین امتیاز جزئی آنها فراموش می‌کنند که در حرکت اسب، رنگ خانه‌هایی که اسب روی آنها می‌نشیند مرتب عوض می‌شود و برای رفتن از یک جناح به جناح دیگر وقت بیشتری احتیاج است علاوه بر این، همان طوری که پوزیسیون شکل (٧٠) نشان می‌دهد، فیل می‌تواند راه اسب را ببندد در حالیکه از اسب چنین کاری ساخته نیست. هر قدر بازیکن ضعیف‌تر باشد، بهمان

اندازه اسب ترسناک‌تر جلوه می‌کند.



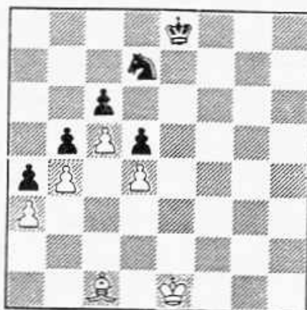
(۷۰)

اما به مرور که بر مهارت بازیکن افزوده می‌شود ارزش فیل بر اسب هم در نظر او فزونی می‌گیرد. باید هم این طور باشد.

شکل (۷۱) از پوزیسیونهای نادری است که نقش اسب، در آن بهتر و کار سازتر از فیل جلوه می‌کند در این نوع پوزیسیون‌ها، که بنام پوزیسیون‌های "محاصره‌ای" مشهورند، همه پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند و این باعث می‌شود که اسب بتواند کارآئی بیشتری از خود نشان بدهد. در حالیکه اگر پیاده‌ها در دو جناح باشند این امتیاز از اسب سلب می‌شود.

در این گونه پوزیسیون‌ها سیاه بهترین موقعیت را برای برد در اختیار دارد.

ضعف سفید در این است که، همه پیاده‌های آن در خانه‌های همرنگ فیل خودی قرار گرفته‌اند، و این اشتباهی است که اغلب از بازیکنان مبتدی سر می‌زند. اما باید بخاطر داشت در آخر بازی، باید پیاده‌ها را در خانه‌های مخالف رنگ فیل‌های خودی نگهداشت زیرا وقتی پیاده‌ها در خانه‌های همرنگ با فیل خودی قرار می‌گیرند آزادی عمل از فیل‌ها سلب می‌شود و ارزش فیل از بین می‌رود زیرا همان طوری که قبلا هم گفته شد، ارزش هر مهره بستگی به تعداد خانه‌هایی دارد که توسط مهرم کنترل می‌شود.



(۷۱)

بنابر این حتی‌المقدور باید پیاده‌های خود را در خانه‌های همرنگ فیل‌های حریف قرار دهیم و آزادی عمل آنها را محدود نمائیم. به خصوص پیاده‌هایی که رونده باشند و با شاه پشتیبانی بشوند.

پس به طور کلی اصول بالا را به صورت زیر خلاصه می‌کنیم:

اگر حریف فیل دارد، پیادهای خود را در خانه‌های همرنگ فیل حریف نگهدارید اگر خود شما فیل دارید، در این صورت چه حریف فیل داشته باشد و چه نداشته باشد پیاده‌های خود را در خانه‌هایی قرار دهید که

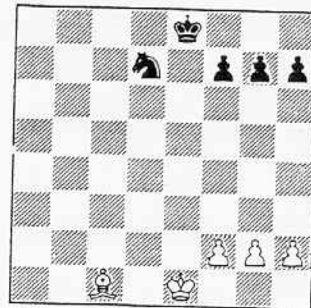
همرنگ فیل خودتان نباشند.

مسلما این قاعده ممکن است با تغییر موقعیت مهره‌ها تغییر کند.

در شکل (۷۲) که همه پیاده‌ها در یک جناح قرار دارند امتیاز اسب بر فیل چندان مشهود نیست و بازی به تساوی ختم می‌شود.

حال اگر در همین پوزیسیون به دو طرف، سه پیاده اضافه کنیم تا پیاده‌ها در دو جناح قرار گیرند:

(شکل ۷۳) ارزش فیل بیشتر از اسب میشود. (اگر چه طبق اصول نتیجه بازی مساوی است).

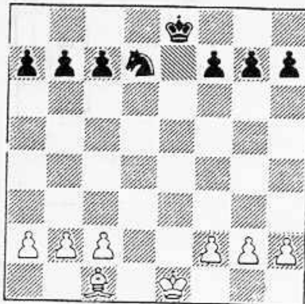


(۷۲)

ارزش اضافی فیل از آنجا ناشی می‌شود که هم می‌تواند از مرکز صفحه سایر مهره‌ها را تهدید بکند، و هم هر دو جناح را هم زیر کنترل داشته باشد. علاوه بر این فیل می‌تواند بسرعت از یک جناح به جناح دیگر برود. کاری که از عهده اسب ساخته نیست.

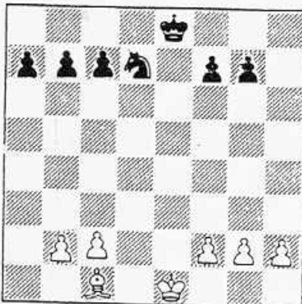
در شکل (۷۴) امتیاز فیل انکار ناپذیر است زیرا اگر چه هر دو طرف از نظر تعداد پیاده‌ها مساوی‌اند اما طرز قرار گرفتن آنها روی صفحه یکسان نیست.

مثلا" در جناح وزیر، سفید سه پیاده در مقابل دو پیاده دارد، در حالی که در جناح دیگر دو پیاده سفید با سه پیاده سیاه درگیر است. گر چه در اینجا سفید برتری دارد، اما بازی به تساوی کشیده خواهد شد.



(۷۳)

در پوزیسیون (۷۵) فیل از برتری قاطعی برخوردار است، زیرا نه تنها پیاده‌ها در دو جناح قرار گرفته‌اند، بلکه در بین آنها پیاده رونده هم وجود دارد.



(۷۴)

پیاده سفید "h" و پیاده "a" سیاه.

مسلما، فوق‌العاده مشکل خواهد بود تا سیاه بتواند این بازی را به تساوی بکشاند.

تاکید می‌کنیم که نوآموزان شطرنج این نوع پوزیسیون‌ها را بدقت ارزیابی کنند و نکات مهم آنرا بخاطر بسپارند.



(۷۵)

امید است که با تمرین و کسب مهارت‌های لازم بتوانید عملا به تفاوت فیل و اسب پی ببرید و با بکار بستن اصول صحیح، بازی خود را بهبود بخشید.



(۷۶)

باید توجه کرد که بهترین و صحیح‌ترین راه در این مرحله آخر بازی، نزدیک کردن شاه به مرکز صفحه و تنظیم حرکت آن برای جلوگیری از پیشروی حرکت پیاده‌های حریف است.

مراعات اصول ثابت شطرنج و بکار بستن آن در همه موارد، کار ابلهانه‌ای است زیرا هر بازی، مسائل و مشکلات خاص خود را دارد. بنابر این اصول شطرنج را باید با توجه به مسائل خاص هر بازی پیاده کرد به این ترتیب می‌توان گفت پیروزی در شطرنج از آن کسانی است که با محاسبه دقیق و پیش‌بینی حرکات حریف، بتوانند نقشه‌های حریف را خنثی کرده و طرح‌های خود را عملی کنند.

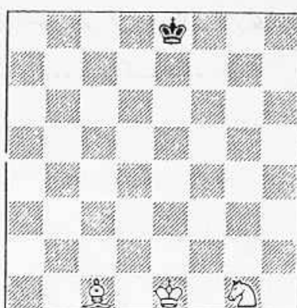
مات کردن به کمک اسب و فیل

مات کردن با یک فیل و یک اسب را مورد مطالعه قرار می‌دهیم و آنگاه روش مات کردن با وزیر در مقابل رخ را بررسی می‌کنیم.

با یک اسب و یک فیل، وقتی می‌توان حریف را مات کرد که فقط و فقط شاه حریف در خانه گوشه صفحه شطرنج بوده و علاوه بر این در خانه همرنگ فیل قرار گرفته باشد. مثلا در شکل (۷۷) امکان مات کردن فقط و فقط در خانه a1 و یا h8 وجود دارد. مراحل انجام این کار را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد.

اول باید شاه سیاه را به یکی از ستونهای کنار صفحه برد. برای این کار باید ابتدا شاه را به وسط صفحه ببریم:

1. Re1 - e2 Re8 - d7



(۷۷)

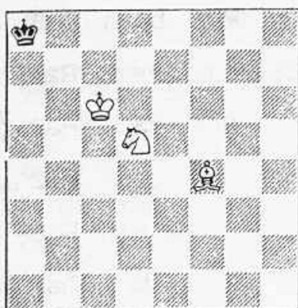
برای اینکه سیاه بسادگی زیر بار نرود، به گوشه‌ای که خانه سفید دارد حرکت می‌کند:

2. Re2 - d3 Rd7 - c6
3. Fc1 - f4 Rc6 - d5
4. Cg1 - e2 Rd5 - c5
5. Ce2 - c3 Rc5 - b4
6. Rd3 - d4 Rb4 - a5
7. Rd4 - c5 Ra5 - a6
8. Rc5 - c6 Ra6 - a7
9. Cc3 - d5 Ra7 - a8

مرحله اول به پایان رسید. (شاه به یکی از کنارهای صفحه برده شد). مرحله دوم عبارت است از بردن شاه سیاه از خانه a8 به a1 و یا h8 و مات کردن در آن خانه است.

برای بردن شاه به خانه a1 به حرکات کمتری احتیاج داریم:

10. Cd5 - b6+ Ra8 - a7
11. Ff4 - c7 Ra7 - a6
12. Fc7 - b8 Ra6 - a5
13. Cb6 - d5 Ra5 - a4



(۷۸)

سیاه سعی می‌کند شاه را به طرف h1 براند و سفید برای جلوگیری از این کار دو راه بیشتر ندارد:

یا سفید را 14. Fb8 - e5 را بازی می‌کند که سیاه در مقابل آن Ra4 - b3 بازی خواهد کرد و یا از روشی که در متن همین کتاب نوشته شده و ما هم همین روش را بکار خواهیم برد استفاده می‌کند. به نظر ما این راه ساده‌ترین راه حل این قبیل مسائل است و همواره می‌توان آن را در پوزیسیونهای مشابه به کار برد - در این روش از وجود شاه حداکثر استفاده را می‌برند.

14. Rc6 - c5 Ra4 - b3
15. Cd5 - b4 Rb3 - c3
16. Fb8 - f4 Rc3 - b3

17. Ff4 - e5 Rb3 - a4
18. Rc5 - c4 Ra4 - a5
19. Fe5 - c7+ Ra5 - a4
20. Cb4 - d3 Ra4 - a3
21. Fc7 - b6 Ra3 - a4
22. Cd3 - b2+ Ra4 - a3
23. Rc4 - c3 Ra3 - a2
24. Rc3 - c2 Ra2 - a3
25. Fb6 - C5+ Ra3 - a2
26. Cb2 - d3 Ra2 - a1
27. Fc5 - b4 Ra1 - a2
28. Cd3 - c1+ Ra2 - a1
29. Fb4 - C3x.

به طوری که ملاحظه شد این تمرین از تمام تمرین‌های گذشته، مشکل‌تر و پیچیده‌تر است. این تمرین از دو ویژگی برخوردار است. تعقیب مداوم شاه حریف با شاه و دفاع از خانه‌های غیر همرنگ فیل، به کمک اسب و شاه.

بهتر است نوآموزان شطرنج تمرینات بیشتری را بررسی کنند زیرا این گونه تمرین‌ها به آنها امکان خواهد داد تا با کاربرد و کارسازی مهره‌ها بهتر آشنا شوند.

وزیر در مقابل رخ

اگر در این حالت در روی صفحه شطرنج پیاده وجود نداشته باشد با مشکل‌ترین نوع بازی سروکار خواهیم داشت، زیرا در این حالت دفاع از شاه به مهارت زیادی احتاج دارد. اگر بازیکن خیلی قوی باشد بنابر قواعد بازی، برای پیروزی چهل تا پنجاه حرکت لازم دارد.

اینک یکی از پوزیسیونهای متداول که معمولا سیاه برای خود ایجاد می‌کند در مقابل ما قرار دارد (شکل ۷۹).



(۷۹)

فرض می‌کنیم نوبت حرکت با سفید باشد. اگر نوبت حرکت با سیاه بود، کار سفید آسانتر بود زیرا سیاه مجبور بود رخ را از شاه خود دور کند (چرا؟) و این تقریبا" یک نوع پیروزی برای سفید بحساب می‌آمد. بنابر این تمام سعی ما بر این خواهد بود تا کاری کنیم که سیاه رخ را از حالت دفاع بیرون بیاورد. برای این کار کافی است بازی را به حالت پوزیسیون فوق برگردانیم با این تفاوت که نوبت حرکت با سیاه باشد:

حال که به مشکل بازی پی بردیم، حل

آن چندان دشوار نخواهد بود:

1. Da5 - e5+

ملاحظه می‌شود که سفید Da5 - a6 .1 را بازی نکرد زیرا در این صورت بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کرد:

1. ... Tb7 - c7+

2. Rc6 - b6 Tc7 - c6+

3. Rb6xc6

و بازی پات می‌شد:

1. ... Rb8 - a8(a6)

2. De5 - a1+ Ra8(a7) - b8

3. Da1 - a5 ...

با این حرکات ما به هدف خود رسیده‌ایم و مرحله اوّل به تمام رسیده‌است. مرحله دوّم را شروع می‌کنیم: رخ باید به خانه‌های سفید برود و گر نه، وزیر ممکن است آنرا بگیرد

3. ... Tb7 - b3

4. Da5 - e5+ Rb8 - a8

5. De5 - h8+ Ra8 - a7

6. Dh8 - g7+ Ra7 - a8

7. Dg7 - g8+ Tb3 - b8

8. Dg8 - a2x. حرکت خوب

حالا به شکل برمی‌گردیم و فرض مـی‌کنیم که پس از حرکت:

1. Da5 - e5+ Rb8 - a8(a7)

2. De5 - a1+ Ra8 - b8

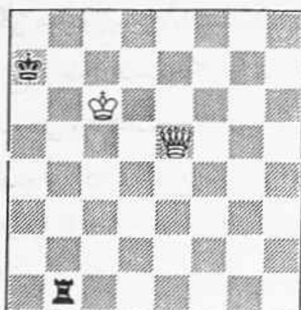
3. Da1 - a5

سیاه به جای:3. ... Tb7 - b3

Tb7 - b1

را بازی کند در این صـورت بـازی بـه طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

4. Da5 - e5+ Rb8 - a7



(۸۰)

بـعد از دو حـرکت بـازی بـه نـتیجه می‌رسد:

5. De5 - d4+ Ra7 - a8

6. Dd4 - h8+

جلوی کیش وزیـر را بـا رخ نـمی‌توان گرفت اگر سیاه Ra8 - a7 ... .6 را بازی کند سفید با Dh8 - h7+ .7 رخ را می‌گیرد. قبلا هم با این نوع پوزیسیون‌ها که مـربوط بـه مـرحـله آخـر بـازی است آشناشده‌ایم.

اما وادار کردن سوارهای حریف بـرای گرفتن پـوزیسیون مـخصوص، فـوق‌العـاده سخت و دشوار است، حتی استادان بزرگ شـطرنج هـم گـاهی از عـهدهٔ ایـن کـار برنمی‌آیند و یا به سختی در این کار موفق

می‌شوند.

ملاحظه می‌شود که دفاع بی‌عیب و نقص به اندازه حمله بی‌عیب و نقص سخت و دشوار است اما به هر حال در شرایط مساوی، پیروزی از آن کسی است که ویژگی هر پوزیسیون را بشناسد و اصول شطرنج را بطور صحیح بکار ببرد.

بررسی و شناخت مشکلاتی از این قبیل از عهده این کتاب خارج است زیرا وظیفه این کتاب آشنا کردن عملی علاقمندان شطرنج با این گونه پوزیسیونها و یاد دادن کاربرد اصول شطرنج به آنها است. در اینجا مرحله آخر بازی را پشت سر می‌گذاریم و مرحله وسط بازی را آغاز می‌کنیم.

* * *

فصل دوّم

مرحله وسط بازی

در باره مرحله وسط بازی، مطلب بسیار کم نوشته‌اند. اما کتاب "تئوری وسط بازی در شطرنج" اثر زنوسکو ـ بوروسوف بسیار مشهور است. اگر چه این کتاب تنها کتابی است که از نظر من ارزش مطالعه رادارد، اما از نظر درک مطالب، برای خواننده خالی از اشکال نیست. علاوه بر این همه نتایج حاصل از آن را هم نمی‌توان یکجا قبول کرد. در صفحه اول کتاب مؤلف می‌نویسد:

شالوده شطرنج بر اساس عوامل زیر پی‌ریزی شده است.

۱. ماتریال و کاربرد آنها
۲. موقعیت سوارها و میدان عمل آنها
۳. گسترش

بنابر این هر بازیکن که از این سه جنبه جلو بیفتد، برنده بازی خواهد شد.

در حالیکه بنابر نوشته خود مؤلف، ممکن است بازیکن با دارا بودن این شرایط بازنده بشود.

لابد فکر می‌کنید چرا؟ علت اینست که مؤلف عامل بسیار مهم پوزیسیون را نادیده گرفته است. اگر چه، مؤلف سرانجام در باره ارزش پوزیسیون بحث می‌کند و از بهترین و بدترین پوزیسیونها سخن به میان می‌آورد.

حقیقت این است که اساس بازی را سه عامل بالا به اضافه عامل پوزیسیون تشکیل می‌دهند و در این میان پوزیسیون، از اهمیت بیشتری برخوردار است. همان طوری که از اسمش معلوم است، پوزیسیون عبارت از طرز قرار گرفتن مهره‌ها در روی صفحه شطرنج است و ارزش یک پوزیسیون معمولا بستگی به تحرک سوارها دارد. در ارزیابی یک پوزیسیون باید سه عامل مهم ماتریال و موقعیت سوارها و گسترش را در نظر گرفت. در ارزیابی ماتریال یک شطرنج‌باز متوسط هم دچار اشتباه نمی‌شود، زیرا کافی است پیاده شطرنج را بعنوان واحد نیرو در نظر بگیرد و همان طوری که در اول کتاب گفته شده سایر مهره‌ها را نسبت به آن بسنجد.

عامل زمان، بندرت بطور صحیح ارزیابی می‌شود. اغلب هم، این ارزیابی خالی از اشکال نیست، زیرا از دو عامل دیگر مشکل‌تر و پیچیده‌تر است. گر چه در آخر بازی این عامل بسادگی ارزیابی می‌شود با وجود این همواره از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است.

حال با در نظر گرفتن همه این موارد به مرحله وسط بازی برمی‌گردیم و توجه خوانندگان عزیز را به نکات زیر جلب می‌کنیم:

۱. بازیکن همیشه می‌تواند مهره دلخواهی را فدا کند به شرطی که به پوزیسیون مورد نظر دست پیدا کند.

۲. همواره می‌توان از نظر شرایط زمانی به حریف برتری داد، به شرطی که به پوزیسیون دلخواه دست پیدا کنیم.

۳. از نظر موقعیت سوارها هم می‌توان به حریف اجازه استقرار در خانه‌های دلخواهش را داد، به شرطی که به پوزیسیون مورد نظر خود برسیم.

به زبان ساده همواره می‌توان عوامل سه‌گانه بالا را فدای پوزیسیون دلخواه کرد. البته نباید تصور شود که این عوامل ناچیز هستند، بلکه منظور این است که به هر طریق ممکن، به پوزیسیون برد دست پیدا کنیم. مثال زیر با دارا بودن جنبه‌های مختلف بازی می‌تواند نمونه خوبی برای موضوع باشد. فراموش نکنیم که این بازی از نظر دو شطرنج‌باز متوسط مورد مطالعه قرار گرفته

است.

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 e7 - e6

3. e2 - e3 b7 - b6

4. Cg1 - f3 Ff8 - d6

5. Ff1 - d3 d5xc4

6. Fd3xc4 Fc8 - b7

7. Cb1 - c3 Cg8 - e7

8. Fc4 - d3 0 - 0

9. e3 - e4 c7 - c5

اگر بازی درست ارزیابی شود، سیاه از نظر گسترش برتری دارد. اما اگر سفید به ترتیب زیربازی کند، برنده خواهد بود: شکل (۸۱)



(۸۱)

10. e4 - e5 Fd6 - c7

11. Fd3xh7+ Rg8xh7

12. Cf3 - g5+ Rh7 - g6

سیاه بهترین حرکت را انجام داده است زیرا اگر شاه به خانه g8 می‌رفت، سفید وزیر خود را به خانهٔ h5 می‌برد، و بازی را به نفع خود تمام می‌کرد:

13. Dd1 - g4 Dd8xd4

سیاه باز هم بهترین حرکت را انجام می‌دهد. زیرا سفید می‌توانست با 14. Cg5xe6 بازی را ببرد.

14. Fc1 - f4 f7 - f5

حالا دیگر سیاه نمی‌تواند از این همه تهدید جان سالم بدر ببرد و تسلیم می‌شود. شکل (۸۲) قسمتی از بازی "کاپابلانکا" و "دوز خوتیمرسگی " را نشان می‌دهد که در سال ۱۹۱۳ در شهر لنین‌گراد برگزار شده است.

25. e4 - e5 g7 - g6

سیاه جلوی تهدید سفید را می‌گیرد، زیرا در



(۸۲)

حرکت بعدی سفید با 26. Df3 - f5 همزمان به پیاده h7 و رخ c8 حمله می‌کرد.

26. e5 - e6 Tc8 - f8

27. Cf1 - g3 Dd6 - b7

اگر در حرکت بیست‌وهفتم، سیاه با پیادهٔ خود، پیاده سفید e6 را می‌گرفت، سفید با

Df3 - g4 به دو طریق حریف را تهدید می‌کرد: گرفتن پیاده e6 و فیل e7 اما برای جلوگیری ار این طرح، سیاه وزیر خود را به عرض هفتم برده‌است، بنابر این کافی است سیاه فیل خود را از خانه e7 کنار ببرد تا وزیر از جناح شاه دفاع بکند.

باید توجه داشت که سیاه در نظر دارد پس از تعویض پیاده e6 وزیر به وزیر کند.

اما این نکته را هم باید در نظر گرفت که اسب نیرومند سفید در آستانه ورود به صحنه کارزار است تا تکلیف بازی را یکسره کند

28. Cg3 - f5 f7xe6

مسلما" 28. ... Rg8 - h7 از حرکت قبلی متن کمی قوی‌تر است، اما در این صورت سفید با 29. Df3 - e4 به پیروزی می‌رسید.

اکنون پوزیسیون (۸۳) را بررسی می‌کنیم



(۸۳)

سیاه خیلی وقت است که در فکر گرفتن پیاده e6 بود. اما برای این کار باید مقدمات کار را فراهم می‌کرد، ولی از آنجائی که فرصت زیادی باقی نمانده است، کار را یکسره می‌کند. ملاحظه می‌شود که در واقع دفاعی بهتر و دقیق‌تر از آن وجود ندارد:

29. d5xe6 dd7 - c7

سیاه نمی‌تواند وزیر سفید را بگیرد زیرا سفید با کیش فیل را می‌گیرد و یک سوار کامل جلو می‌افتد.

30. Df3 - c6

با توجه به پوزیسیون (۸۴) می‌توان دید که سیاه نمی‌تواند وزیر سفید را بگیرد، زیرا در آن صورت اسب سفید هم فیل و هم وزیر را توأم با کیش می‌گیرد.

(ملاحظه می‌کنید که در این پوزیسیون، اسب از چه قدرت خارق‌العاده‌ای برخوردار است و کانون همه این تهاجم‌ها خانه f5 می‌باشد) سفید با آخرین حرکت خود به سه



(۸۴)

هدف مهم نایل آمده است.

۱. پوزیسیون اسب خودرا تقویت

کرده‌است.

۲. یک تمپو (زمان) با ارزش کسب کرده است.

۳. باعث دور شدن وزیر حریف شده است. به علاوه با Fd3xb5 کنترل قطر a4 - e8 را در اختیار خواهد داشت.

اگر وزیرها در d7 تعویض شوند، فیل سفید در این قطر قرار می‌گیرد و خانه e8 را کنترل می‌کند که این خود، راه را برای وزارت پیاده "e" هموار می‌کند. با بررسی دقیق این پوزیسیون، نه تنها به زیبائی آن پی می‌بریم بلکه با اصول و قواعد بازی هم که در باره مرحله وسط بازی گفته شد بهتر آشنا می‌شویم.

30.	...	Dc7 - d8
31.	Cf5xe7+	Dd8xe7
32.	Fd3.xb5	Ca4 - c3
33.	Dc6 - d7	De7xd7
34.	Fb5xd7	Tf8 - b8

اگر سیاه 34. ... Cc3 - d5 می‌کرد بازی به طریق زیر ادامه می‌یافت:

35.	Ta1 - d1	Tf8 - f4
36.	g2 - g3	Tf4 - e4
37.	Fd7 - c6	Te4 - e5
38.	Td1xd4	Cd5 - e7
39.	Td4xd6	.....
35.	e6 - e7	

و پس از چند حرکت سیاه تسلیم می‌شود. در پوزیسیون (۸۵) سیاه از نظر ماتریال جلوتر است. اما سفید برنده می‌شود.



(۸۵)

1. Cf5xd6 Df6xd6

بهترین حرکت برای سیاه 1. ... h7 - h5 بود. اما به علت موقعیت بهتر سفید، این امکان وجود داشت که سفید از این موقعیت بنفع خودش استفاده بکند:

2.	Te3 - e8+	Td8xe8
3.	Te2xe8+	Ta8xe8
4.	Dc1xe8+	Dd6 - f8
5.	De8xf8+	Rg8xf8
6.	b4 - b5	

سیاه نمیتواند جلو وزیر شدن پیاده سفید را بگیرد، در نتیجه بازی را واگذار می‌کند.

در پوزیسیون (۸۶) که از کتاب "زنوبارودسگی" اقتباس شده است، سفید از نظر ماتریال پیش است، اما سیاه برتری پوزیسیونی دارد و با حرکات Tg6xg2 و

سپس Ta8 - g8+ به پیروزی می‌رسد.



(۸۶)

در پوزیسیون شکل (۸۷) با استناد به عوامل سه گانه برد در شطرنج که قبلا از آن سخن گفتیم، سفید باید بازی را ببرد. اما چون سیاه از پوزیسیون بهتری برخوردار است همه این امتیازات را خنثی می‌کند. این مثال بدین جهت آورده شده تا خوانندگان عزیز به اهمیت پوزیسیون پی ببرند و از آن استفاده کنند. حالا بهتر است به این بحث خاتمه دهیم و بحث دیگری از مرحله وسط بازی را مورد بررسی قرار دهیم.



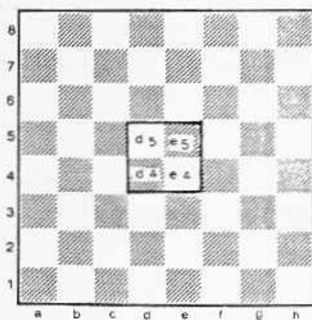
(۸۷)

خانه‌های مرکزی

همان طوری که در شکل (۸۸) دیده می‌شود

خانه‌های d4, e4, d5, e5, را خانه‌های مرکزی می‌نامند. این خانه‌ها چه در مرحله شروع بازی، و چه در مرحله وسط بازی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار هستند.

با یک نگاه به این خانه‌ها می‌توان دریافت که اگر یکی از فیل‌ها و یا وزیر در یکی از این خانه‌ها مستقر بشوند، تا چه اندازه از نظر کنترل خانه‌های بیشتر، در موقعیت ممتازی قرار خواهند گرفت.



(۸۸)

حتی اگر اسب در یکی از این خانه‌هامستقر بشود، به راحتی می‌تواند از آنجا به هر جائی که بخواهد حرکت کند. در حالی که سایر خانه‌ها این امکان را در اختیار اسب قرار نمی‌دهند. همان طوری که قبلا دیدیم اگر در شرایط یکسان، شاه یکی از دو طرف در این خانه‌ها قرار بگیرد برای

رفتن از یک جناح به جناح دیگر از موقعیت بهتری برخوردار خواهد بود. بدین ترتیب اهمیت خانه‌های مرکزی تا حدودی روشن شد.

همان طوری که قبلاً گفته شد از نظر تئوری بهتر است که بازی را با حرکت

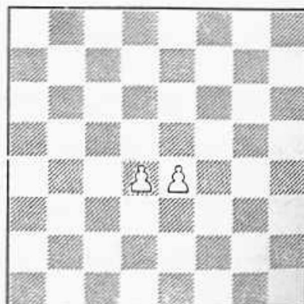
1. e2 - e4 و یا 1. d2 - d4

شروع کنیم. این سرآغاز نبرد برای تصاحب خانه‌های مرکزی است که از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند و برای گسترش بازی لازم و ضروری هستند.

یکی از اصول استراتژیکی بازی تصرف خانه‌های مرکزی و حمله به شاه حریف است. فراموش نباید کرد که این اصول با شرایط و نوع هر بازی تغییر می‌کند.

آرایش متقابل پیاده‌ها

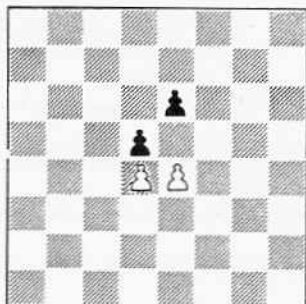
پوزیسیون (۸۹) را به ندرت حریف



(۸۹)

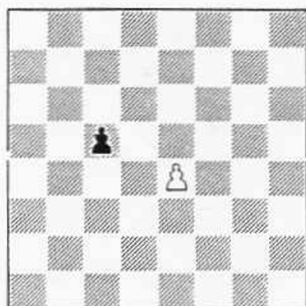
تحمل می‌کند، زیرا او سعی خواهد کرد، آرایش پیاده‌ها را درهم بریزد و آنها را ضعیف کند. برای این کار کافی است یکی از پیاده‌های "C" و یا "f" رانده شود.

پوزیسیون (۹۰) که پیاده‌های سیاه، پیاده‌های سفید را از پای در می‌آورند، دفاع فرانسه نام



(۹۰)

دارد. پوزیسیون (۹۱) آرایش پیاده‌ها را در دفاع سیسیلی نشان می‌دهد. در این حالت پیاده c5 سیاه مانع حرکت پیاده سفید به خانه d4 می‌شود. زیرا این خانه را کنترل می‌کند.

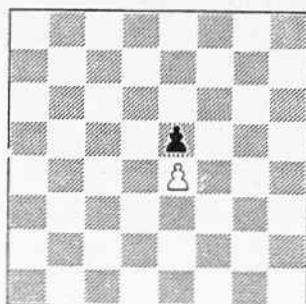


(۹۱)

آرایش پیاده‌ها در پوزیسیون (۹۲) در

گشایشهای زیادی پدید می‌آید.

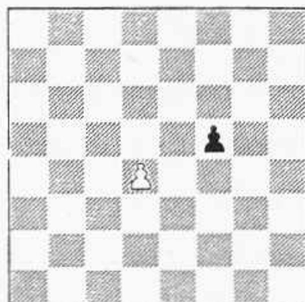
شکل (۹۳) وضع پیاده‌ها را در دفاع هلندی نشان می‌دهد. در اینجا پیادهٔ سفید "e" نمی‌تواند خانهٔ مرکزی را اشغال کند زیرا پیاده f5 سیاه مانع آن است.



(۹۲)

شکل (۹۴) وضع پیاده‌ها را در گامبی وزیر نشان می‌دهدو فرق این پوزیسیون با پوزیسیون بالا در این است که در اینجا پیاده d5 سیاه از حرکت پیاده "e" جلوگیری می‌کند.

با این مثالها، تا حدودی با نحوه اشغال و کنترل خانه‌های مرکزی توسط پیاده‌ها در شروع بازی آشنا شدید.



(۹۳)



(۹۴)

موقعیت پیاده‌ها پس از قلعه رفتن

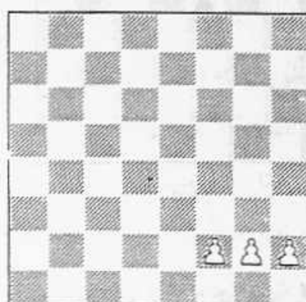
ما قبلا در باره بی خطر بودن قلعه کوچک به تفصیل سخن گفته‌ایم.

بابر این مثالهائی که ارائه خواهیم داد همه، درباره قلعه کوچک هستند. شکل (۹۵) موقعیت پیاده‌ها را در بهترین حالت ممکن دفاعی بعد از قلعه، نشان می‌دهد. چون در مرحله وسط بازی خطر کمتر است،

توصیه می‌شود که همواره پس از قلعه رفتن پیاده‌ها را بهمان شکل نگهدارید.

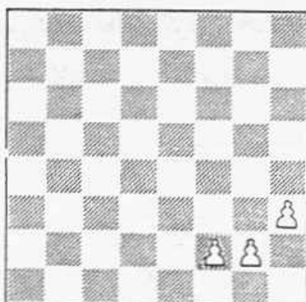
شکل (۹۶) یک پوزیسیون تقریبا خوب برای پیاده‌ها، بعد از قلعه محسوب می‌شود. این پوزیسیون بر خلاف حالت قبل، برای دفاع مناسب نیست اگر چه

مـی‌توان ایـن قـلعه را هـم تسـخیر نشـدنی دانست و بهنگام کیش شاه را به عرض دوم برد.



(۹۵)

این صورت شاه مجبور است از خانهٔ g1 به خانه‌ای h1 برود که این حرکت شاه سفید را یک حرکت عقب می‌اندازد.



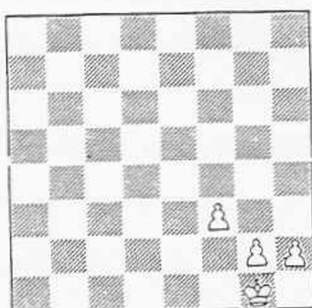
(۹۶)

ما عملا با این نوع قلعه‌ها بیشتر سروکار خواهیم داشت. دلایل چـندی بـرای اثـبات بـرتری پـوزیسیون قـبلی نسبت بـه ایـن پوزیسیون وجود دارد، اما تـفاوت ایـن دو بـمرور زمـان و در اثـر تـجارب طـولانی آشکـار مـی‌گردد. در بـازی بـا حـریفان متوسط، می‌توان از پوزیسیون (۹۶) استفاده کرد زیرا اگر چه این پوزیسیون در مقایسه با پوزیسیون شکل (۹۵) ضـعیف‌تر بـحساب می‌آید اما تفاوت این دو در نبرد با بازیکنان قوی آشکار می‌گردد.

در شکل (۹۷) پوزیسیون پیاده‌ها پس از قـلعه، چـندان رضـایت بـخش نـیست. بـعبارت دیگـر مـی‌توان گـفت کـه ایـن پوزیسیون نه خوب است و نه بد.

نارسائی این قلعه از آنجا ناشی می‌شود که از طریق قطر می‌توان به شاه کیش داد، در

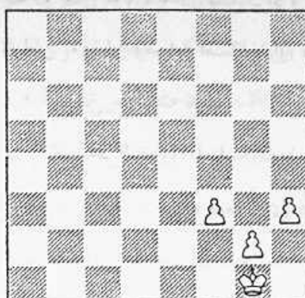
علاوه بر این این خانه در مرحـله آخـر بازی ، بدترین خانه ممکن برای استقرار شاه است، زیرا از آنجایی که شاه از مرکز بدور است نمی‌تواند از پیاده‌های خود دفاع بکند.



(۹۷)

پـوزیسیون‌های (۹۸) و (۹۹) پس از قـلعه یک پـوزیسیون نـامطلوب، از نـظر دفاعی برای پیاده‌ها بشمار می‌آیند،

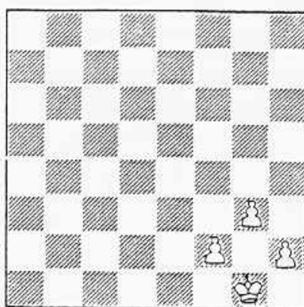
در این پوزیسیون‌ها پیاده‌ها حالت میخی دارند و در وسط آنها شکاف وجـود دارد.



(۹۸)

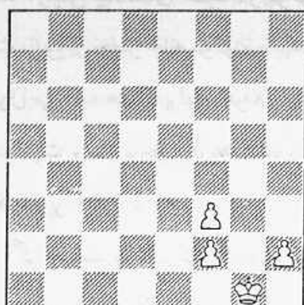
بقسمی که مهره حریف براحتی می‌تواند در این سوراخها نفوذ کند و به کمک سایر مهره‌ها حالت تهاجمی بخود بگیرد.

پوزیسون‌های (۱۰۰) و (۱۰۱) حالت بسیار نامطلوبی از پیاده‌ها را پس از قلعه نشان می‌دهند. دیده می‌شود

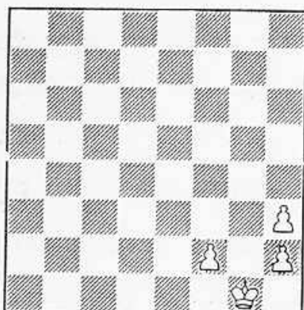


(۹۹)

در این شکل برای دفاع از پیاده‌ها باید از مهره‌های دیگر استفاده کرد و گرنه پیاده‌ها فورا از صحنه نبرد خارج خواهند شد، علاوه بر این، جلوی شاه هم برای هر نوع حمله باز است.



(۱۰۰)



(۱۰۱)

ترکیب و پوزیسیونهای تیپیک

اکنون ترکیبی را در نظر می‌گیریم که گاهی در مرحله وسط بازی با آن سروکار داریم. مثلا پوزیسیون (۱۰۲) راکه از بازی لاسگر و بائو اقتباس شده در نظر می‌گیریم. (این بازی در سال ۱۸۹۹ در آمستردام برگزار شده است).

در اینجا توازن قوا برقرار و نوبت حرکت با سفید است که باید وزیر اسب را

بزند. آرایش پیاده‌های سفید در مرکز بهتر است. زیرا از چهار خانه مرکزی، سه خانه را کنترل می‌کند. علاوه براین، هر دو فیل سفید از موقعیت ممتاز برخوردار هستند، زیرا قلعه سیاه را زیر آتش گرفته‌اند،

اگر سفید با حرکت عادی، اسب را بگیرد، سیاه با f5 - f7 فیل d3 را فلج خواهد کرد و آنگاه با بردن فیل e7 به خانه f6 فیل دیگر را هم از کار خواهد انداخت. اگر چه ممکن است این بازی برای سفید خوش‌آیند باشد، اما سفید می‌خواهد از موقعیت ممتاز فیل‌ها و از امتیازی که در مرکز کسب کرده حداثر استفاده را بکند. از این روی سفید با چند حرکت حساس و سنجیده خود بازی را به نتیجه می‌رساند:

1.	Fd3xh7+	Rg8xh7
2.	De2xh5+	Rh7 - g8
3.	Fb2xg7	Rg8xg7
4.	Dh5 - g4+	Rg7 - h7
5.	Tf1 - f3	e6 - e5
6.	Tf3 - h3+	Dc6 - h6
7.	Th3xh6+	Rh7xh6
8.	Dg4 - d7	

به این ترتیب سفید به راحتی بازی را می‌برد. اگر چه با این نوع ترکیب‌ها زیاد برخورد نخواهیم داشت اما از نظر اهمیت و ارزشی که دارند جا دارد به خاطر سپرده شوند. شکل (۱۰۳) بازی نیمزوویچ و تاراش را که در سال ۱۹۱۴ در لنین‌گراد و با پیروزی تاراش به پایان رسیده است نشان می‌دهد.

آخرین حرکت سیاه d4 - d5 بوده که با این حرکت راه فیل c6 را باز کرده است. در اینجا ما شاهد همکاری دو فیل، در حمله به قلعه شاه حریف هستیم. سفید پیاده را می‌زند: 1. e3xd4

و بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

1.	...	Fd6xh2+
2.	Rg1xh2	De7 - h4+
3.	Rh2 - g1	Fc6xg2



(۱۰۲)

و سفید پس از چند حرکت تسلیم شد. اگر سفید در حرکت چهارم بجای

4. f2 - f3

4. Rg1xg2 را انجام دهد سیاه با Dh4 - g4+ و سپس Td8 - d6 و در نهایت کیش با رخ از خانه h6 بازی را می‌برد.

از خوانندگان عزیز انتظار داریم این پوزیسیون را با پوزیسیون قبلی مقایسه کنند

و ببیند که چه تشابهی میان این دو وجود دارد، این می‌تواند تأکید مجددی بر اهمیت پوزیسیون‌ها باشد. ملاحظه می‌شود که در این نوع پوزیسیونها تا چه حد، امکان ترکیبهای گوناگون وجود دارد. اکنون با پوزیسیون دیگری که گاهی با آن سروکار داریم آشنا می‌شویم. (شکل ۱۰۴).



(۱۰۳)

در اینجا سیاه تهیه مات در عرض آخر را دارد. اما سفید که مراقب همه چیز است حریف را در سه حرکت مات می‌کند:

1. Dh3xh7+ Rg8xh7

2. Tf3 - h3+ Rh7 - g8

3. T.h3 - h8x.

ترکیباتی از این نوع را می‌توان در بعضی از پوزیسیونهای دشوار و پیچیده هم مشاهده کرد.

در پوزیسیون (۱۰۵) سفید از نظر ماتریال عقب‌تر است و اگر در صدد جبران آن برنیاید به احتمال زیاد بازی را از دست خواهد داد:

1. Cd4xc6 Fe7 - g5

سیاه نمی‌تواند اسب را بزند. زیرا در این صورت مانند حالتهای قبل سفید او را تهدید به مات شدن خواهد کرد:

2. Dh3xh7+

و سرانجام آخرین حرکت Te3 - h3 خواهد بود:

2. Cc6 - e7+ Dc7xe7



(۱۰۴)

اگر سیاه

2. ... fg5xe7

را بازی کند بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

3. Dh3xh7+ Rg8xh7

4. Te3 - h3+ Rh7 - g8

5. Th3 - h8x.

بدنباله بازی توجه کنید:

3. Te3xe7 Fg5xe7

اکنون سفید با گرفتن یکی از فیلها، یک فیل و یک وزیر در مقابل یک فیل و یک رخ خواهد داشت و بازی را به راحتی خواهد

برد.

این دو تمرین خطراتی را که در حرکت g7 - g6 بعد از قلعه نهفته است بخوبی نشان می‌دهند.

پوزیسیون (۱۰۶) ترکیب بسیار جالبی را نشان می‌دهد. در اینجا یک اسب در مقابل یک رخ قرار گرفته است. بنظر می‌رسد اگر سفید بخواهد می‌تواند این عقب ماندگی را جبرات بکند اما سفید در چند حرکت سیاه را مات می‌کند:

1. Ce4 - f6+ g7xf6



(۱۰۵)

باید پیاده را زد والا در حرکت بعدی وزیر، پیادهٔ h7 را می‌گیرد و حریف را مات می‌کند:

2. Dd3 - g3+ Rg8 - h8
3. Fb2xf6x.

در شکل (۱۰۷) پوزیسیون پیچیده‌تری داریم:

1. Fb5xd7 Dc8xd7

اگر سیاه Fb7xe4... .1 را بازی کند در این صورت سفید c3 - Dd3 را بازی کرده و تهدید ماتی ایجاد خواهد کرد و علاوه بر این وزیر سیاه، که زیر ضربه فیل قرار گرفته از دست خواهد رفت:

2. Ce4 - f6+ g7xf6
3. Te3 - g3 Rg8 - h8
4. Fb2xf6x.



(۱۰۶)

با پوزیسیون (۱۰۸) بیشتر سروکار داریم. اگر چه سفید از کیفیت جالب و کافی برخوردار نیست، اما خیلی زود حریف را مات می‌کند:

1. Fd3xh7+ Rg8 - h7

اگر سیاه بجای حرکت بالا،

1. ... Rg8 - h8 را بازی بکند در آن صورت سفید با

2. Dd5 - h5 g7 - g6
3. Dh5 - h6 ...

برنده می‌شود:

2. Dd5 - h5+ Rh7 - g8

3. Cf3 - g5

سیاه فقط با قربانی وزیر می‌تواند از مات شدن در h7 جلوگیری کند:

3. ... De8 - e4

پس از این حرکت، سفید در مقابل رخ سیاه وزیر خواهد داشت.



(۱۰۷)

در شکل (۱۰۹) با ترکیب پیچیده‌تری سروکار داریم

سفید به طریق زیر بازی می‌کند:

1. Cf5xe7+ ...

این حرکت راه فیل را باز می‌کند:

1. ... Fd8xe7

2. Te2xe7 Cc8xe7

که این بهترین حرکت از طرف سیاه محسوب می‌شود:

3. Fd3xh7+ Rg8xh7

اگر سیاه شاه را به خانهٔ h8 می‌برد، در این صورت بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کرد:

4. Dd5 - h5 g7 - g6

5. Fh7xg6+ Rh8 - g7

6. Dh5 - h7+ Rg7 - f6

7. g4 - g5+ Rf6 - e6

8. Fg6xf7 Tf8xf7

9. Dh7 - e4x.

4. Dd5 - h5+ Rh7 - g8

5. Cf3 - g5 Tf8 - c8

6. Dh5 - h7+ Rg8 - f8

7. Dh7 - h8+ Ce7 - g8

8. Cg5 - h7+ Rf8 - e7

9. Td1 - e1+

10. Dh8xg8x.



(۱۰۸)

از آنجایی که در این بازی تعداد حرکات بیشتر بود و با ادامه‌های مختلف سروکار داشتیم، تشخیص ضعف‌های دو طرف مشکل است. اما اگر بازیکن با ایده این نوع ترکیبها آشنائی داشته باشد می‌توانند با موفقیت به حمله بپردازد و حادثه بیافرینند. از

آنچه که گذشت می‌توان پی برد که باید در همه حالات، با استفاده از هماهنگی سوارها به ضعیف‌ترین نقاط قلمروی دشمن حمله کرد و بازی را بنفع خود تمام کرد.



(۱۰۹)

ارزیابی پوزیسون در مرحله وسط بازی

ارزش یک پوزیسیون به مسائل پیچیده نهفته در آن بستگی دارد.

از این رو بعضی از پوزیسیونها کم ارزش و پیش‌وپا افتاده‌اند و برخی دیگر مشکل و پیچیده. شطرنج‌باز قوی کسی است که با ارزیابی دقیق پوزیسیون و امکانات بازی، طوری مهره‌ها را به حرکت درآورد که در مجموع بتدریج همهٔ امکانات بنفع او تغییر بکنند.

استادان شطرنج، همواره برای هر بازی نقشه‌ای متناسب با پوزیسیون طرح ریزی می‌کنند.

ناگفته نماند که ما،جزئیات شطرنج را از دیدگاه این کتاب بررسی می‌کنیم. که در آن تشخیص پوزیسیون خوب از بد آموخته می‌شود.

قبل از هر چیز باید نیروهای دو طرف را بررسی کرد. اگر یکی از دو حریف یک مهره ولو یک پیاده جلو باشد، اغلب با همان امتیاز ناچیز بازی را به نفع خود تمام میکند. برای جبران این کمبود، طرف مقابل باید از تحرک و کارآیی سایر مهره‌ها حداکثر استفاده را بکندو یا امکاناتی را فراهم کند که با استفاده از آن و پذیرفتن خطر به آسیب پذیرترین نقطه قلمرو حریف حمله بکند تا بااین حمله‌ها، کمبود جبران شود. جبران این عقب ماندگی ممکن است بامید مات کردن حریف با حمله به شاه آغاز بشود.

دومین نکته مهم در ارزیابی پوزیسیون، توجه به آزادی و تحرک مهره‌ها و هماهنگی در بین آنهاست. پوزیسیونی که باصطلاح مشهور "قفل "شده باشد، پوزیسیون خوبی نیست. همچنین پوزیسیونهای "بازی "که در آنها سوارها از آزادی و تحرک برخوردارند، اما در عمل کاری از آنها ساخته نیست نیز، جزء پوزیسیونهای بد به حساب می‌آیند. بهر حال نباید از آزادی و تحرک مهره‌ها، هماهنگی

بین آنها و قدرت مانور شاه غافل بود.

حال به چند پوزیسیون که از بازی‌های مختلف انتخاب کرده‌ایم توجه کنید:

در پوزیسیون (۱۱۰) سفید یک پیاده بیشتر از سیاه دارد، پیاده‌های جناح شاه دو طرف آرایش خوبی دارند. پیاده‌های جناح وزیر سیاه ایزوله و قادر به حرکت نیستند.

یکی از پیاده‌های سفید در جناح وزیر نیز همین حال را دارد. فیل سیاه در d5 تسلط کامل به صحنه نبرد دارد و نسبت به فیل سفید از موقعیت بهتری برخوردار است.

وزیر سیاه به کمک فیل خود را برای حمله به شاه آماده می‌کند. اما برای این حمله، که سفید حالت دفاعی خوبی گرفته یک فیل و یک وزیر کافی بنظر نمی‌رسد.

رویهم رفته این پوزیسیون بنفع سفید است.

سفید بازی را با e3 - e4 شروع می‌کند تا فیل d5 را از موقعیت ممتازی که دارد محروم کند. اگر سفید می‌خواست حرکت دلخواه خود را انجام بدهد، رخ را به خانه c1 می‌برد و به پیاده c7 حمله می‌کرد تا خانه f1 را برای فیل خالی بگذارد تا در صورت لزوم از شاه دفاع بکند. حتی اگر نوبت حرکت با سیاه هم باشد و سیاه از قوی‌ترین سوار خود ـ وزیر استفاده کند و وزیر خود را از خانهٔ h4 به g5 ببرد، سفید با f3 - f2 و یا g3 - g2 یعنی با استفاده از موقعیت ممتاز پیاده‌های جناح شاه و مرکز، حملات سیاه را خنثی کرده و بازی را بنفع خود تمام می‌کند.



(۱۱۰)

پوزیسیون (۱۱۱) نمونه‌ای از بازی زنوسکو - باروسکی - ایوه

znosko-Barousky-ayve

را نشان می‌دهد که در سال ۱۹۲۲ در لندن برگزار شده است. در این پوزیسیون سیاه یک پیاده بیشتر دارد و در مقابل فیل سفید، سیاه اسب دارد که این بنفع او نیست.

پیاده‌های سفید به طور پراکنده و ایزوله روی صحنه قرار گرفته‌اند و تنها شانس برد سفید در حمله به شاه حریف نهفته است. سفید می‌خواهد اسب c3 را به e4 برده وسپس با فیل و یا اسب خود، اسب f6 را بگیرد و بعد رخ را در خانه g1 قرار دهد.

همه امکانات سفید در نتیجه آچمز بودن اسب سیاه و موقعیت ممتاز فیل سفید است. اما آرایش خوب پیاده‌های سیاه و اسکلت پیاده‌های سفید به سیاه امکان می‌دهد تا حرکت بهتری را انجام دهد. یادآوری می‌کنیم که اگر سفید اسب خود را

به خانهٔ e4 ببرد، سیاه آنرا می‌گیرد و به یک بازی خوب دست پیدا می‌کند.

اما تا نوبت سیاه فرا برسد، سفید می‌تواند موانع را از پیش پای خود بردارد و بسرعت به شاه حمله کند.

بهترین حرکت برای سیاه Cc6 - d4 و سپس گرفتن پیاده c2 با اسب و حمله به وزیر و رخ یا Cd4 - f5 است.

سیاه با این حرکت راه را برای رفتن وزیر به خانهٔ c6 باز می‌کند.

سفید نمی‌تواند همهٔ این تهدیدها را خنثی بکند، اما سیاه هم عملا حرکت ضعیفی را انتخاب می‌کند:

23. ... Td8 - e8

ادامه بازی چنین است:

24. Te1 - g1 ...

سفید از چند جهت حریف را تهدید می‌کند و تهدید عمدهٔ او، در ترکیب ظریفی نهفته است که با فدا کردن رخ خانه g7 شروع می‌شود. سیاه باز هم حرکت ضعیفی انتخاب می‌کند:

24. ... Cc6 - e7

و بازی به ترتیب زیر ادامه پیدا می‌کند:

25. Ta1 - d1 Dd6 - c6

26. Fh4xf6 Dc6xf6

27. Cc3 - e4 Df6 - c6

28. Ce4 - d6

سفید از نظر کیفی به برتری قابل قبولی می‌رسد. باید در نظر داشت که سیاه حرکت جالب 24. ...cf6 - h5 را داشت که متوجه آن نشد. اگر سیاه این حرکت را انجام می‌داد، بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کرد:

25. Cc3 - e4 Dd6 - e6

26. De3 - g5 f7 - f5

سیاه پیاده اضافی را پس می‌دهد اما در عوض به تحرک و هماهنگی مهره‌ها برای دفاع از شاه دست پیدا می‌کند.

سیاه با استفاده از پوزیسیون برتر پیاده‌ها بی‌تردید به بازی برد دست پیدا می‌کرد.

نوآموزان شطرنج باید پوزیسیونی را که در اثر اولین اشتباه سیاه در حرکت

Td8 - e8

بوجود آمد ازنظر آموزشی به خاطر داشته باشند.

پوزیسیون شکل (۱۱۲) بازی کاپابلانکا و یا نوسکی را در سال ۱۹۱۳ نشان می‌دهد. سفید از نظر کیفی جلوتر است. پوزیسیون پیاده‌های او بهتر است. امکان حمله و مات کردن برای سیاه به این زودی‌ها قابل تصور نیست.

بنابر این از نظر اصول بازی، سفید باید برنده شود. اما عملا" سفید مشکلات زیادی بر سر راه خود دارد و بهترین راه دفاع را پیدا نکرده است. با وجود این مشکلات ، برتری پوزیسیون مهره‌ها امکان برد را در

اختیار سفید قرار داده است.



(۱۱۱)

ارزیابی پوزیسیون (۱۱۳) مشکل است. زیرا سیاه سه پیاده در مقابل یک اسب دارد.



(۱۱۲)

علاوه براین سیاه از نیروی فوق‌العاده‌ای برای حمله به شاه برخوردار است. همان طوری که می‌دانیم در مرحله شروع و وسط بازی یک سوار سبک، بیش از سه پیدا ارزش دارد. اگر این سه پیادهٔ سیاه در جناح وزیر بودند. به سرعت رانده می‌شدند و سیاه برتری کسب می‌کرد. اما پیاده‌ها در جناح شاه قرا دارند و بسادگی نمی‌شود آنها را به جلو راند، چون این پیاده‌ها باید از شاه دفاع بکنند. اگر سیاه حمله نمی‌کرد، بی‌تردید برتری با سفید بود اما چون سیاه حمله می‌کند، در بررسی پوزیسیون باید روی آن حساب کرد.

اگر این حمله قابل دفاع باشد و سفید از نظر زمانی و مکانی و نیرو چیزی از دست ندهد، در این صورت به پوزیسیون بهتری دست پیدا خواهد کرد. اما در شرایط فعلی یک شطرنج‌باز با تجربه ترجیح می‌دهد که به جای سفید، با مهره‌های سیاه بازی بکند. زیرا در این پوزیسیون، دفاع مشکل‌تر از حمله است. شطرنج‌باز متوسط بیشتر باید حالت تهاجمی داشته باشد، زیرا این کار همواره امکانات جدیدی در اختیار او می‌گذارد.

شخصا عقیده دارم که سفید با
Td1 - d2 می‌تواند همه تهدیدهای سیاه را خنثی کند و به یک بازی خوب دست پیدا کند

حرکت 4dD - 7d برای سفید جالب نیست، زیرا در آن صورت بازنده خواهد بود. اگر سیاه Tc5 - c7 کند وزیر را از قطر h3 - c8 می‌راند و با Tc7 - c6 و
Tc6 - g6 برای سفید مشکلاتی پدید می‌آورد. اما سیاه حرکت صحیح بازی را پیدا نمی‌کند و تسلیم می‌شود.

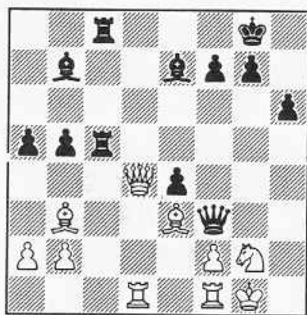
با توجه به عنوان این بخش خواهیم دید

که ادامهٔ بازی کار بیهوده‌ای است، زیرا منظور از این تمرین‌ها ارزیابی پوزیسیونها است نه چیز دیگر.

اکنون بار دیگر به پوزیسیون (۱۱۳) بر می‌گردیم و آن را مورد مطالعه می‌دهیم. تهدید مستقیم سیاه در حرکات و Tc5 -h5 , Df3 - h3 مات کردن در خانهٔ h1 نهفته است. سفید می‌تواند با Dd4 - d7 این تهدید را خنثی کند. اما از آنجائیکه از وجود وزیر جای دیگر بهتر می‌توان استفاده کرد، این کار جالب بنظر نمی‌رسد، از نظر من (مؤلف) - Td1 d2 مناسب‌تر است زیرا با این حرکت می‌توان جلوی حملات را گرفت، خانه d1 را برای فیل خالی کرد، به وزیر در خانه h3 حمله کرد و کنترل قطر d1 - h5 را به دست گرفت. علاوه براین Td1 - d2 حرکت Dd4 - d7 را تقویت می‌کند تا سفید در صورت لزوم از آن استفاده کند و بالاخره این حرکت فیل e3 را آزاد می‌کند. با حرکت e4 - e3 جلوی فیل سیاه باز می‌شود و در خانه g2 خطر مات شدن برای سفید بوجود می‌آید، اما این خطر با f2xe3 بر طرف می‌شود زیرا هم رخ از g2 دفاع می‌کند و هم فیل امکان مانور به دست می‌آورد.

مثلا اگر فیل به خانهٔ f4 برود، جا را برای حرکت اسب باز می‌کند و کم‌کم سوارهای سفید به پوزیسیون بهتری دست پیدا می‌کنند. نتیجه بازی از آن کسی است که همهٔ این امکانات را بدون از دست دادن زمان و ماتریال از آن خود کند.

پوزیسیون (۱۱۴) پوزیسیون جدیدی است. با یک نگاه می‌توان پی برد که برتری از آن کدام طرف است. پوزیسیون سفید محکم است و ضعف بخصوصی در آن بچشم نمی‌خورد.



(۱۱۳)

پیاده‌ها موقعیت خوبی دارند، و سوارها از تحرک و هماهنگی نسبتا"خوبی برخوردارند.

در پوزیسیون سیاه، چند شکاف بچشم‌می‌خورد. سوارها از هم گسیخته‌اند، پیاده‌ها در دو جناح وضع مطلوبی ندارند. بخصوص در جناح وزیر خانه‌های سیاه به وضوح ضعیف هستند.

بنابر این به این نتیجه می‌رسیم که سفید باید بازی را ببرد، زیرا سیاه هیچ وسیله‌ای برای جبران عقب ماندگی خود ندارند.

سفید بازی را چنین ادامه می‌دهد:

23.	Cd3 - c5	Fc7 - c8
24.	Cc5xa6	Fc8 - b7
25.	Ca6 - c5	Fb7 - c8
26.	Cc5 - d3	Cc8 - b7
27.	Tc1 - c2	Te8 - c8
28.	Te1 - c1	Tf8 - e8
29.	a2 - a4	

و سفید برنده می‌شود.

ارزیابی پوزیسیون (۱۱۵) مشکل است. زیرا موقعیت پیاده‌های سفید باندازه پیاده‌های سیاه، بد و نامطلوب است. اما سیاه پیاده رونده "a" را دارد که امکان وزیر شدنش زیاد است وزیر و رخ و اسب سیاه حالت تهاجمی دارند و در مقایسه با مهره‌های سفید از نظم و آزادی بیشتری برخوردارند.

موقعیت سوارهای سفید، همه دفاعی هستند پیاده‌های "c" و "e" در معرض حمله قرار دارند و تنها وسیلهٔ دفاع از آنها Cf3 - d2 است.

اما در آن صورت سیاه، به راحتی می‌تواند با Dd3 - b4 راه پیشروی پیادهٔ "a" را هموار کندو بنابر این ملاحظه می‌شود که تا اینجا همه چیز به نفع سیاه است و سیاه به راحتی می‌تواند بازی را ببرد. اما یک عامل بسیار مهم که به نفع سفید است از دید ما دور مانده است و آن وجود فیل خانهٔ h7 و موقعیت آن است و این فیل از صحنهٔ نبرد دور مانده و تا چند حرکت بعد هم امیدی به ورود آن به صحنه نبرد وجود ندارد. بنابر این سفید به مانور می‌پردازد تا شاید بتواند از این برتری استفاده کند:

36.	Cf3 - d4	Db3xe3



(۱۱۴)

سیاه نمی‌تواند با وزیر، پیاده c4 را بزند زیرا در آن صورت بازی چنین ادامه پیدا خواهد کرد:

37. Te2 - c2 و سپس Cd4 - e6

که موقعیت سیاه را به خطر می‌اندازد:

37.	Te2xe3	Te8 - b8
38.	Te3 - c3	Rg8 - f7
39.	Rg2 - f3	Tb8 - b2
40.	Cg3 - e2	

حالا دیگر تردیدی نیست که پوزیسیون سفید بهتر است.

فیل سیاه هنوز از صحنه نبرد به دور است از این رو اسبهای سفید برای حمله متحد می‌شوند (شکل ۱۱۶) و سیاه را

مجبور می‌کنند تا در حرکت ۵۲ تسلیم بشود.



(۱۱۵)

در این مثال اصول اساسی شطرنج و به کار بردن صحیح و به موقع این اصول کاملا به چشم می‌خورد. ارزیابی پوزیسیون (۱۱۷) تا اندازه‌ای ساده است. پیاده a4 سیاه در جناح وزیر، جلوی دو پیادهٔ حریف را سد کرده است. و در جناح شاه هم جلوی پیاده رونده دیگر سیاه، بوسیله فیل دشمن بلوکه شده است. علاوه بر این، وجود دو فیل سیاه، در برابر یک فیل و یک اسب حریف در صحنهٔ نبرد نشان دهند برتری سیاه می‌باشد.

با وجود همه اینها بازی مساوی می‌شود.

پوزیسیون (۱۱۸) از بازی "باگالیف" و "بالتوگ" که در لندن برگزار گردید، اقتباس شده است. ارزیابی این پوزیسیون مشکل نیست. قوای دو طرف مساوی است. اما سیاه پیاده‌های ضعیف "a" و "c" و "e" و یک پیادهٔ قوی بنام a7 در اختیار دارد که اگر، رانده بشود و خوب از آن حمایت شود می‌تواند مشکلاتی را برای سفید بوجود بیاورد.



(۱۱۶)

در غیر این صورت، این پیاده‌ها جزء پیاده‌های ضعیف بحساب می‌آیند. تنها عامل مثبت در پوزیسیون سیاه قرار گرفتن یکی از رخها در ستون باز است.

اگر سیاه، فیل e8 را از طریق C6 به خانه d5 می‌برد، می‌توانست در آنجا از دو پیاده ضعیف خود دفاع کند و روی قطر بزرگ فشار وارد کند و به موقعیت نسبتاً مناسبی دست پیدا کند، اما او این کار را نمی‌کند، زیرا سفید در اولین قدم

Fc2 - a4 باز می‌کند.

در پوزیسیون سفید، نقطه ضعفی به چشم نمی‌خورد.

پیاده‌های زنجیره‌ای سفید حالت تهاجمی به او بخشیده است و سفید با سوارهای موجود از امکانات مانور بیشتری برخوردار است.



(۱۱۷)

از اینجا می‌توان دریافت که برتری از آن سفید است. همان طور که گفته شد، اولین حرکت سفید در این پوزیسیون، یعنی Fc2 - a4 به منظور تعویض فیل‌ها برای جلوگیری از ورود آن به خانه d5 و تقویت دفاع پیاده‌های ضعیف c4 و e6 صورت گرفته است. در عین حال این حرکت راه نفوذ وزیر به قلمروی سیاه را طریق a2 هموار می‌سازد.

در این بازی سفید به سرعت هر دو پیاده ضعیف "c" و "e" می‌گیرد وسیاه پس از چند حرکت تسلیم شد.

این مثال‌ها طرز ارزیابی پوزیسیونهای مختلف را به نوآموزان آموزش می‌دهد تا بتوانند در بازیهای مختلف، از آن به نفع خود سود ببرند.



(۱۱۸)

فصل سوّم

مرحله شروع بازی

کتاب‌هایی که در بارهٔ مرحله شروع بازی شطرنج نوشته شده، بیش از کتاب - هایی است که در مورد سایر مراحل آن نوشته شده است. از آنجایی که تقریبا" همهٔ این کتابها به صورت تئوری هستند، خواندن آنها برای شطرنج‌بازان متوسط مفید است. در هر قسمت از مرحله شروع بازی، هزاران هزار واریانت وجود دارد. به قسمی که برای شروع اسپانیائی، چندین کتاب نوشته شده است. واضح است که این کتاب‌ها برای شطرنج‌بازان ماهر در سطح بالا مفید هستند با وجود این، شطرنج‌بازان متوسط هم تا حدودی می‌توانند از آنها سود ببرند.

شطرنج‌بازان قوی با معلومات گسترده‌ای که در شطرنج دارند، از این کتاب‌ها سود می‌برند وهمه مسایل نهفته در آن را حل می‌کنند و به خاطر می‌سپارند. در

حالی که این کار از عهده شطرنجبازان متوسط ساخته نیست. علاوه بر این شطرنجبازان قوی با آگاهی از مراحل شروع بازی، به فکر مرحلهٔ وسط و پایان بازی هم هستند. بنابر این در مرحله از بازی، امکاناتی به وجود می‌آورند تا بتوانند در مراحل بعدی از آن استفاده کنند. که این هم از عهدهٔ شطرنج‌بازان متوسط ساخته نیست. از آنچه که گفته شد می‌توان به محتوای این گونه کتاب‌ها پی بردو دریافت که این گونه کتاب‌ها تا چه اندازه مشکل، پیچیده و خسته کننده هستند. چون این گونه کتاب‌ها از اصول و قوانین اساسی شطرنج بحث نمی‌کنند، خواندن آنها تنها برای شطرنج‌بازان ماهر توصیه می‌شود.

فراگرفتن شروع بازی، به نظم و ترتیب و دقت بیشتری احتاج دارد. شالودهٔ هر بازی برروی چند حرکت اول بازی استوار است. بنابر این، برای داشتن دید وسیع در این مرحله از بازی، بررسی و مطالعه اشکال مختلف آن بسیار مفید خواهد بود. نظر به هدفهای آموزشی که از اینکار داریم بهتر است دو نوع بازی را که یکی از آنها برای حمله و دیگری برای دفاع انتخاب شده است، مورد بررسی قرار دهیم. پس از فراگرفتن این دو، به سراغ سایر بازی‌ها خواهیم رفت و گسترش‌های مختلف را مورد مطالعه قرار خواهیم داد، تا به این ترتیب، راههای دشوار و پر پیچ و خم شطرنج هموار گردد و مسائل نهفته در آن رویاروی ما قرار بگیرد.

اگر علاقمندان شطرنج می‌خواهند نتیجه خوبی از این تمرین‌ها بگیرند، لاقل باید با جزئیات پنج و شش نوع گسترش آشنا بشوند و آنگاه سایر گسترش‌ها را مورد مطالعه قرار دهند. یک شطرنج‌باز خوب باید کاملا متوجه باشد که چه وقت و در کجای بازی دانسته‌های او با شرایط بازی تطبیق می‌کند و وقتی به این مهم پی برد، لازم است با دقت تمام سوارها را تجهیز کند و پوزیسیون محکمی که به او، امکان برد می‌دهد، بوجود بیاورد و باین ترتیب با اجرای دقیق طرح‌های خود برای مرحله دوّم بازی آماده بشود.

در شروع بازی به دو نکته مهم باید توجه داشت:

گسترش هر چه سریعتر سوارهاو تصرف خانه‌های مرکزی. اگر سفید بتواند این نقشه را عملی کند به پوزیسیون برنده دست پیدا خواهد کرد.

از آنجایی‌که سیاه به این طرح واقف است. سعی می‌کند اولین حرکت را طوری انتخاب بکند که از تحقق نقشه‌های سفید جلو گیری کند. اما چون نوبت حرکت با سفید است ابتکار بازی در دست او قرار دارد و این نوعی امتیاز برای سفید به حساب می‌آید.

با توجه به مطالب گفته شده، بهترین حرکت برای شروع بازی چنین است:

e2 - e4 , f2 - f4

c2 - c4 , d2 - d4

از این چهار حرکت، f2 - f4 از گسترش سوارها جلوگیری می‌کند بنابر این ضعیف‌ترین آنها بحساب می‌آید. پس از آن، حرکت c2 - c4 ضعیف‌ترین است که تنها، راه وزیر را باز می‌کند.

دو حرکت باقی مانده یعنی e2 - e4 و d2 - d4 علاوه بر راه وزیر، راه یکی از فیل‌ها را هم باز می‌کند بنابر این قوی‌ترین حرکت‌ها برای آغاز بازی بشمار می‌آیند.

علاوه بر چهار حرکت بالا، حرکات دیگری هم برای آغاز بازی وجود دارند مانند Cb1 - c3, Cg1 - f3 که گاهی ممکن است بازیکن را ارضاء بکنند. هر دوی این حرکات، حرکات خوبی هستند، بخصوص حرکت Cg1 - f3 با توجه به اهداف کتاب. در اینجا از جزئیات بیشتر در این باره صرفنظر می‌کنیم. از آنچه که گذشت می‌توان نتیجه گرفت تقریبا" سفید می‌تواند بی آنکه ریسکی کرده باشد بازی را با هر حرکتی شروع بکند.

از بین این حرکات تنها حرکات

f2 - f3 , g2 - g4

استثناء هستند. مسلما" حرکات

Cb1 - a3 . Cg1 - h3

h2 - h4 , a2 - a4

هم حرکات خوبی به حساب نمی‌آیند. آزادی سیاه برای انجام حرکت محدودتر از



(۱۱۹)

سفید است. یعنی بیشتر تلاش سیاه، برای خنثی کردن طرح‌های سفید بکار می‌رود. در حالیکه سفید از آزادی عمل بیشتری برخوردار است.

حالا پوزیسیون (۱۱۹) را که یک شروع بازی خوب، در شطرنج محسوب می‌شود. مورد توجه قرار می‌دهیم:

دفاع فرانسوی: 1. ... e7 - e5

دفاع کاروکان: 1. ... e7 - e6

دفاع سیسیلی: 1. ... c7 - c6 ک

متداول‌ترین حرکت خوب:

1. ... c7 - c5 انتخاب یکی از سه حرکت آخر و بکار بستن دائمی آنها در بازی گر چه، خیلی زود بازیکن را برموز کار آشنا می‌کند، اما اینکار، بازیکن را از کار و کوشش برای آشنا شدن با واریانتهای گوناگون در شطرنج محروم می‌سازد و از

بسط و توسعه فکر و اندیشه در حل مسائل بغرنج شطرنج جلوگیری می‌کند. مسلماً هر بازیکن مطابق میل و استعداد خود یکی از این حرکات را انتخاب خواهد کرد. مثلا اگر سیاه

e7 - e5 ... .1 را انتخاب کند سفید باید حرکت دوم خود را متناسب با این حرکت انتخاب بکند. اومی‌تواند

2. Ff1 - c4 و یا 2. cb1 - c3 را بازی کند و به گسترش ادامه بدهد و یا می‌تواند حرکت گامبی مرکزی یعنی

d2 - d4 .2 و یا گامبی شاه یعنی

f2 - f4 .2 را انتخاب کند.

حرکت F2 - f4 .2 حرکت قوی محسوب نمی‌شود. این حرکت بستگی به وضعیت سه پیاده وسط حریف دارد که برای تصرف خانه‌های مرکزی تلاش و راه را برای گسترش سوارهای خودی باز می‌کند. به تجربه ثابت شده است که سیاه می‌تواند با خیال راحت پیاده را بگیرد و بعد پس دادن پیاده بازی را مساوی کند و حتی گاهی به پوزیسیون بهتر دست یابد.

در زمان قدیم که دانش شطرنج مانند امروز توسعه نیافته بود،استادان شطرنج با میل و رغبت به گامبی شاه روی می‌آوردند. اما در حال حاضر بندرت یک شطرنجباز قوی در مسابقات جدی از گامبی شاه استفاده می‌کند. البته بعدا دلیل این کار را برای خوانندگان عزیز شرح خواهیم داد واشکالات این گامبی را روشن خواهیم کرد.

2. Cg1 - f3 Cb8 - c6

سیاه همچنین می‌تواند Cg8 - F6 2

(بازی روسی) و یا d7 - d6 .2

(دفاع فیلیدو) را انتخاب کند. که البته هر دو از نظر اغلب استادان شطرنج، ضعیف تر از حرکات متن هستند. حرکات دیگر مانند Ff8 - c5 ... .2 ضعیف‌تر از حرکات بالا به حساب می‌آیند. زیرا سفید با Cf3xe5 .3 بدون دادن ماتریال، پیاده سیاه را می‌گیرد.

2. ... f7 - f6

این حرکت هم به قول مشهور هر چه باداباد!است زیرا سفید با Cf3xe5 .3 و تهدید شاه بوسیله Dh5 بازی را به سود خود تمام خواهد کرد. Dd8 - f6 ... .2 هم حرکت خوبی نیست زیرا سفید با

3. d2 - d4 و یا 3. Cb1 - c3 ازنظر گسترش جلو می‌افتد. به طور کلی قبل از تجهیز یک و یا دو سوار مجاز به آوردن وزیر به صحنه نبرد نیستیم.

این کار چه از نظر حمله و چه دفاع جایز نیست.

3. Ff1 - b5 d7 - d6

این حرکت احتمالا" بهترین حرکت در پوزیسیون مفروض است. با این حرکت

بازی سبک اسپانیائی پیدا می‌کند که یکی از بهترین و قدیمی‌ترین روشهای بازی در مرحلهٔ شروع بازی به حساب می‌آید. این روش، به جز گامبی وزیر قوی‌ترین نوع گسترش برای سفید محسوب می‌شود. به طوری که ملاحظه می‌شود تا این لحظه همه حرکات سفید تهاجمی و گشایشی بوده‌اند.

3. ...d7 - d6

این حرکت مشخصه دفاع اشتاینیتز است که نه تنها جنبه دفاعی دارد، بلکه سفید را هم مجبور به دغاع می‌کند. البته دفاع زیر هم وجود دارد:

3. ... a7 - a6

و پس از 4. Fb5 - a4

4. ...Cg8 - f6 , و یا

4. ... d7 - d6 و هم چنین گاهی

4. ... Ff8 - c5 که از نظر من این حرکت ضعیف‌تر از دو حرکت بالا می‌باشد. من شخصا" دفاع 3. ... a7 - a6 4. ... Fb5 - a4 d7 - d6 را ترجیح می‌دهم. به نظر من این حرکت به سیاه امکان این شانس را می‌دهد که اگر سفید کوچکترین اشتباهی بکند، سیاه ابتکار عمل را بدست گیرد. دفاع‌های دیگر هم وجود دارد که به بعضی از آنها در زیر اشاره می‌شود. از جمله 3. ...Fg8 - c5 و یا 3. ... Cg8 - e7 و یا حرکت ضعیف‌تری مانند 3. ...Dd8 - f6 و یا 3. ...Ff8 - e7 وجود دارد که در این صورت سفید در جواب 4. d2 - d4 می‌کند و اگر 3. ...Cg8 - e7 ، آنگاه 4. d2 - d4 و اگر 3. ...Dd8 - f6 ، آنگاه سفید Cb1 - c3 می‌کند و اگر 3. ...Ff8 - c5 ، آنگاه سفید 4. c2 - c3 و به دنبال آن d2 - d4 می‌کند.

تحلیل دقیق بازی نشان می‌دهد که در اثر حرکات ضعیف سیاه، سفید خیلی زود از نظر گسترش از حریف پیشی می‌گیرد.

4. d2 - d4 Fc8 - d7

سیاه خیال تعرض به مرکز را ندارد، از این رو به طور غیر مستقیم از پیاده e5 خود دفاع می‌کند. خوانندگان عزیز ملاحظه می‌کنند که همه حرکات سفید قوی هستند، در حالیکه دفاع سیاه حساس و شکننده می‌باشد:

5. Cb1 - c3	Cg8 - f6
6. 0 - 0	Ff8 - e7
7. Tf1 - e1	....

با آخرین حرکت سفید، ترکیب دراتاراش آغاز می‌شود. با این هدف که سیاه پیاده‌های مرکزی خود را تعویض کند و مرکز را به حریف واگذار کند.

اگر چه در ظاهر چیزی بنظر نمی‌رسد اما در این حرکت دام خطرناکی نهفته است: اگر سیاه به قلعه برود از نظر کمی عقب خواهد افتاد زیرا:

7. ... 0 - 0
8. Fb5xc6 Fd7xc6
9. d4xe5 d6xe5
10. Dd1xd8 Ta8xd8
11. Cf3xe5 Fc6xe4
12. Cc3xe4 Cf6xe4
13. Ce5 - d3 f7 - f5
14. f2 - f3 fe7 - c5+
15. Cd3xc5 Ce4xc5
16. Fc1 - g5 Td8 - d5
17. Fg5 - e7 Tf8 - e8
18. c2 - c4 ...



(۱۲۰)

حالا سیاه باید اسب خود را از دست بدهد و یا رخ را با فیل تعویض کند. برای ادامه گسترش، سیاه باید قلعه برود اما به طریق زیر:

7. ... e5xd4
8. Cf3xd4 0 - 0

سفید مرکز را تصرف می‌کند، اما در عوض موقعیت سیاه فوق‌العاده مستحکم می‌شود.

تجربه نشان داده‌است که از این نوع پوزیسیونها، بخوبی می‌توان دفاع نمود.

اغلب بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

9. Fb5xc6 b7xc6
10. Fc1 - g5 Tf8 - e8
11. Dd1 - d3 h7 - h6
12. Fg5 - h4 Cf6 - h7
13. Fh4xe7 Te8xe7

حالا به پوزیسیون (۱۲۱) رسیده‌ایم. در پوزیسیون سفید، ضعف چشم‌گیری بنظر نمی‌رسد. سوارهای سفید از تحرک و آزادی عمل برخوردارند، اما برای حمله چیزی در اختیار ندارند.

وضع سیاه هم بخاطر موقعیت ممتاز دفاعی فیل d7 بسیار محکم است.



(۱۲۱)

در اینجا سیاه می‌تواند با قرار دادن وزیر خود در خانهٔ b8 پیاده b2 را تهدید کند و سپس با قرار دادن آن در خانهٔ b6 از همهٔ مهره‌های جناح وزیر دفاع کند و راه را برای

انجام حرکت Ta8 - e8 هموار کند.

حال نوبت اسب h7 است که از طریق f8 و e6 , و یا g5 و e6 وارد صحنهٔ نبرد شود. البته می‌توان بعدا" این اسب را با یکی از اسبهای سفید تعویض کرد و یا آنرا بخانه c5 ویا f4 برد و یا از طریق f8 به خانهٔ g6 برد تا در صورت لزوم در خانه e5 یا f4 بنشیند.

پس از تعویض وزیر، سیاه به پوزیسیون بهتری در آخر بازی دست پیدا می‌کند. زیرا برتری فیل درازای اسب و پیاده‌های موجود در هر دو جناح و اینکه رخ و فیل قوی‌تر از رخ و اسب در آخر بازی است، شانس برد را فزونی می‌بخشد. تنها ضعف حقیقی سیاه در پراکنده بودن پیاده‌ها در جناح وزیر است. با وجود این، حمله به آن کار آسانی نیست. این پوزیسون آن چیزی نیست که سفید تصورش را می‌کرد. سفید فکر می‌کرد که پس از حرکت ششم به پوزیسیون محکمی خواهد رسید.

سفید به جای اینکه Tf1 - e1 کند و پیاده‌ها را در d4 تعویض کند، به صورت زیر ادامه داده است

7. Fb5xc6 Fd7xc6

8. Dd1 - d3

همراه با تهدید گرفتن پیاده. سفید با این حرکت ادامه زیر را در نظر دارد:

8. ...e5xd4

9. Cf3xd4 Cc6 - d5

(فیل قوی با سب در d4 تعویض می‌شود)

10. Fc1 - g5

همراه با پوزیسیونی محکم و باز برای سفید از سوی دیگر پوزیسیون سیاه هنوز محکم است و پیاده ضعیف ایزوله ندارد. اما در عوض سفید پس از Tf1 - e1 .7 از تحرک کمتری برخوردار می‌شود.

اکنون یکی از مهمترین، کامل‌ترین و بهترین نوع گسترش را که به نام شروع اسپانیائی مشهور است، با نمونه‌هائی از استادان بزرگ شطرنج مورد بررسی قرار میدهیم:



(۱۲۲)

بازی اسپانیائی

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Cg1 - f3 Cb8 - c6
3. Ff1 - b5 a7 - a6
4. Fb5 - a4 d7 - d6

حـرکت سـوم سـیاه یـعنی a7- a6 دفـاع مورفی نام دارد و شطرنج‌بازان ماهر در بازی اسپانیائی از این حرکت استفاده می‌کنند. این حرکت و d7 - d6 دفاع استاینیتز Stinitsa نام دارد که با آنها به واریانتی به نام مورفی - استاینیتز دست پـیدا مـیکنند کـه از نـام دو شطرنج‌باز بزرگ جهان گـرفته شـده است.

این حرکت دو فایده دارد:

با f7 - f5 نه تنها موقعیت سفید در مرکز مورد تهدید قرار میگیرد، بلکه امتیاز سـفید هم ازبین میرود و سفید آنقدر در تنگنا قرار میگیرد که تا

5. d2 - d4

را بازی بکند. و سپس بازی بترتیب زیر ادامه پیدا می‌کند:

5.	...	b7 - b5
6.	Fa4 - b3	Cc6xd4
7.	Cf3xd4	e5xd4

سفید نمیتواند Dd1xd4 را بازی کند زیـرا در آنصورت با C7 - c5 ... .8 و سپس c5 - c4 و سـیاه یک سـوار جـلو می‌افتد. بـرای جـلوگیری از آن، بـازی بـه طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

8.	Fb3 - d5	Ta8 - b8
9.	Dd1xd4	Cg8 - f6

حـالا سـیاه بـا تـوجه بـه گسترش مـناسب پوزیسیون خوبی دارد.

اکنون پوزیسیون (۱۲۳) را در نظر می‌گیریم. سفید می‌تواند بـه طریق زیر بازی را ادامه دهد:

5.	Fa4xc6+	b7xc6
6.	d2 - d4	....

در جواب این حرکت سیاه می‌تواند

6. ...f7 - f6

کند که در این صورت مـرکز را در اختیار خواهد داشت.



(۱۲۳)

درست است که پوزیسیون سـیاه کـمی فشرده‌تر شده اما در عوض از وجود دو فیل سود می‌برد که در عمل یک نوع امتیاز بـه حساب می‌آید.

نبودن فیل سفید در قطر سـفید، ایـمنی شاه سیاه را دو چندان کرده است:

(1. e4e5 2. Cf3 Cc6 3. Fb5 a6)

4.	Fb5xc6	d7xc6
5.	d2 - d4	e5xd4

6. Dd1xd4 Dd8xd4
7. Cf3xd4 Ff8 - d6

در پوزیسیون (۱۲۴) سفید چهار پیاده و سیاه سه پیاده در جناح شاه دارند. در جناح دیگر، ستون "c" سیاه پیادهٔ دوبله دارد که ارزش آنها کاسته می‌شود. به قسمی که اگر روی صحنه شطرنج غیر از پیاده‌ها، مهره‌های دیگر را بر دارند، سفید بازی را خواهد برد. بنابر ملاحظات بالا، به نفع سفید است که سوارهایش را تعویض کند.



(۱۲۴)

اما سیاه از وجود دو فیلی که دارد باید بخوبی استفاده کند و بنظر مؤلف، شاه سیاه باید در جناح شاه همچنان بماند زیرا در ایصورت اگر سفید پیاده‌ها را تعویض بکند شاه می‌تواند از پیشروی پیاده‌های حریف جلوگیری بکند. (تئوری جدید قلعه بزرگ را به شاه سیاه توصیه می‌کند) بطور کلی در مرحلهٔ آخر بازی که فقط پیاده‌ها باقی مانده‌اند همواره می‌توان روی شاه بعنوان یک مهره تهاجمی حساب کرد:

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Cg1 - f3 Cb8 - c6
3. Ff1 - b5 a7 - a6
4. Fb5 - a4 Cg8 - f6
5. 0 - 0 Ff8 - e7
6. Tf1 - e1 b7 - b5
7. Fa4 - b3 d7 - d6
8. c2 - c3 0 - 0
9. d2 - d4 e5xd4



(۱۲۵)

این حرکت برای جلوگیری از ایدهٔ "بوگولیوبوف" انجام گرفته است.

اگر سفید 10. c3xd4 کند سیاه

10. ... Fc8 - g4 و بعد

11. ...Fg4xf3 را بازی خواهد کرد و

اگر سفید 11. Fc1 - e3، آنگاه

11. ...Cc6 - a5 و این خطر بوجود خواهد آمد که یکی از فیل‌ها تعویض و سیاه خود را برای حرکت c7 - c5 آماده کند، که در آن صورت آرایش مهره‌ای سفید در مرکز رضایت‌بخش نخواهد بود. سیاه یک

پیاده اضافی در جناح وزیر و سفید یک پیاده اضافه در جناح شاه دارد. البته پیاده‌های سیاه از تحرک و آزادی عمل لازم برخوردارند در حالیکه پیاده‌های سفید در جناح شاه، به راحتی قادر به حرکت نیستند. از آنچه که گفته شد می‌توان نتیجه گرفت که پوزیسیون به نفع سیاه است اما سفید با امکانات فوق‌العاده‌ای که در اختیار دارد می‌تواند از تحقق اهداف سیاه جلوگیری کند. برای اینکار لازم است سفید به جای حرکت 11. Fc1 - e3

11. Cb1 - c3 را انجام دهد و اگر سیاه Fg4xf3 ... .11 کند آنگاه، سفید با استفاده از g2xf3 .12 به یک بازی بسیار عالی دست پیدا خواهد کرد.

بنابر این می‌توان گفت که در مرحله شروع بازی، باید بدرستی مهره‌ها را گسترش داد و از مانورهای ریاکارانه حریف جلوگیری نمود:

(1.e4.e5 2. Cf3 , Cc6

3. Fb5,a6 4.Fa4, Cf6

5. 0 - 0,Fe7 6. Te1,b5

7.Fb3,d6)

8. c2 - c3	Cc6 - a5
9. Fb3 - c2	c7 - c5
10. d2 - d4	Dd8 - c7

این نوعی دفاع قدیمی است که مطابق معمول برای تصاحب خانه‌های مرکزی صورت می‌گیرد. در این پوزیسیون هر دو حریف از موقعیت استواری برخوردار هستند، اما پیاده‌های سیاه وضع رضایت بخشی ندارند. سیاه معمولا اسب را از a5 به c6 می‌برد تا سفید وضع خود را مشخص کند. اگر سفید یکی از پیاده‌های c5 و یا e5 را بزند در آنصورت سیاه پیادهٔ "d" و فیل خود را آزاد می‌کند اما برای اینکه سیاه به چنین پوزیسیونی دست پیدا نکند، سفید اینکار را نمی‌کند.



(۱۲۶)

سفید معمولا با d5 - d4 طرح خود را عملی می‌کند و یا اسب b1 را از طریق d2 و f1 به خانه e3 می‌بردتا خانهٔ d5 را تصرف کند. زیرا این خانه پل نفوذ به پوزیسیون سیاه محسوب می‌شود. اما سفید پیش از اینکه این حرکات را انجام دهد، می‌تواند پیاده‌های خود را به خانه d5 براند، و سپس حرکات

g2 - g4 , h2 - h3

cf1 - g3

را انجام بدهد که در واقع، یک نوع تهاجم به قلمروی شاه سیاه به حساب می‌آید. از آنچه که گفته شد نتیجه می‌گیریم ابتکار عمل در دست سفید است و سیاه تنها کاری که می‌تواند انجام بدهد، جلوگیری از تحقق طرح‌های سفید است. در این گونه موارد، راه نجات سیاه در این است که با استفاده از فرصت، ابتکار عمل را بدست بگیرد و پیاده جناح وزیر را پیش براند. قبلا گفته شد که پیاده‌های سیاه در این جناح ضعیف هستند. اما این ضعف از نقطه نظر دفاعی است و گرنه از نظر تهاجمی در وضع کاملا مساعدی قرار دارند.

1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	Cg1 - f3	Cb8 - c6
3.	Ff1 - b5	a7 - a6
4.	Fb5 - a4	Cg8 - f6
5.	0 - 0	Cf6xe4
6.	d2 - d4	b7 - b5
7.	Fa4 - b3	d7 - d5
8.	d4xe5	Fc8 - e6

9.c2-c3 Ff8-c5(Ff8-e7)

پوزیسیون سیاه از نظر گسترش بهتر است. اما نوبت حرکت با سفید است. پوزیسیون سیاه پس از 9. ...Ff8 - e7 در جناح وزیر رضایت بخش نیست: جلوی پیاده "c" سیاه بسته است به تجربه ثابت شده است که سفید می‌تواند خود را به عرض پنجم برساند و برای این پیاده مشکل ایجاد کند. بدین ترتیب سه پیادهٔ سفید از پیشروی چهار پیادهٔ حریف در جناح وزیر جلوگیری خواهد کرد.



(۱۲۷)

در این واریانت پیادهٔ e5 نقش کلیدی در نفوذ به پوزیسیون سیاه دارد. اگر سیاه سعی کند تا با f6 - f7 خود را از شر این پیاده نجات دهد، در اینصورت در جناح شاه، ضعیف‌تر خواهد شد، و اگر در همان جناح به قلعه برود، با توجه به پوزیسیون (۱۲۷) بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

10.	Dd1 - e2	0 -0
11.	Fc1 - e3	f7 - f5
12.	e5xf6	Dd8xf6
13.	Cb1 -d2	Ce4xd2
14.	De2xd2	Fc5xe3
15.	Dd2xe3	

در پوزیسیون (۱۲۸) می‌توان به طریق زیر بازی را ادامه داد:

10.	Cb1 - d2	Ce4 - c5

11.	Fb3 - c2	d5 - d4
12.	cd2 - e4	d4xc3
13.	Ce4xc5	Ff7xc5
14.	Fc2 - e4	Dd8 - d7
15.	b2xc3	Ta8 - d8
16.	Dd1xd7+	Fe6xd7
17.	Tf1 - d1	Cc6 - e7



(۱۲۸)

ملاحظه می‌شود که سیاه بهترین حرکات را انجام داده است. سیاه نمی‌تواند به قلعه برود زیرا:

18.	Fc1 - e3	Fc5xe3
19.	Td1xd7	Td8xd7
20.	Ce4xc6	

بنابر این بازی بترتیب زیر ادامه پیدا می‌کند:

18. Cf3 - d4

سفید اینک صاحب برتری شده است. پیاده e5 سفید حرکت سوارهای سیاه را محدود کرده است، در حالیکه سوارهای سفید از تحرک و آزادی کامل برخوردارند. مؤلف در مسابقات بارها از این پوزیسیون سود جسته و برتری سفید را به اثبات رسانده است. در دفاع اسپانیائی واریانت‌های بسیاری نهفته است. اما از آنجایی که کتاب روی جزئیات تأکید نمی‌کند، از این رو سعی شده است که در این بخش بیشتر تجارب استادان شطرنج مورد بررسی قرار بگیرد.

علاقمندان شطرنج باید طرز گسترش سوارها را بخاطر بسپارند و روش تصرف خانه‌های مرکزی را یاد بگیرند. سوارها را در خانه‌هائی قرار دهند که خطری آنها را تهدید نکند و حالت تهاجمی داشته باشند. قبل از گسترش نباید با یک مهره، دو و یا چند حرکت متوالی انجام داد.

همواره باید به فکر صف‌آرائی پیاده‌ها بود. باید سعی کرد که با هر حرکت، امکانات جدیدی برای سایر سوارها بوجود آورد. نباید فراموش کرد که اغلب اوقات یک پیاده بیشتر در شروع بازی، سرنوشت بازی را تعیین می‌کند. حال با گشایش دیگری به نام گامبی شاه آشنا می‌شویم.باید توجه داشت که در اینجا، پس از حرکت اول می‌توان f2 - f4 و یا d2 - d4 را نیز انجام داد.

گامبی شاه

1. e2 - e4 e7 - e5
2. f2 - f4 e5xf4
3. Cg1 - f3 g7 - g5
4. Ff1 - c4 Ff8 - g7
5. 0 - 0 d7 - d6
6. d2 - d4 Cb8 - c6
7. c2 - c3 h7 - h6



(۱۲۹)

اگر سیاه، اسب g8 را به خانه e7 و یا f6 ببرد و سپس به قلعه کوچک برود با حفظ پیاده اضافی به بازی خوب دست پیدا خواهد کرد.

گامبی فیل

1. e2 - e4 e7 - e5
2. f2 - f4 e5xf4
3. Ff1 - c4

در این حالت با بازی پیچیده‌ای سروکار داریم. سیاه می‌تواند با وزیر از خانه h4 کیش داده شاه را از قلعه بیندازد اما در آن صورت قبل از سوارهای سبک وارد نبرد می‌شود که این خود، مشکلات زیادی را بدنبال دارد. از طرف دیگر نتیجه این کیش هم مشکوک بنظر می‌رسد. سیاه به طریق زیر می‌تواند این مشکلات را از سر راه خود بردارد:

3. ... Cg8 - f6

اگر سفید 4. e4 - e5 کند، آنگاه سیاه 4. ...d7 - d5 را انجام خواهد داد که این کار امکانات زیادی از نظر گسترش برای سیاه بوجود می‌آورد:

4. Cb1 - c3 Cb8 - c6

سیاه باید به دقت حرکات را انجام دهد، زیرا کوچکترین اشتباه می‌تواند مسیر بازی را عوض کند. سفید بهترین حرکت را انجام داده است: زیرا اگر سفید 5. d2 - d4 انجام می‌داد، آنگاه سیاه 5. ... Ff8 - b4 می‌کرد که در آن صورت سفید در برابر تهدیدات ایجاد شده

(Cf6xe4 , d7 - d5)

دفاع مناسبی نداشت. همچنین اگر سفید Cg1 - f3 کند، بازی به ترتیب زیر ادامه می‌یابد

5. ... Ff8 - b4
6. 0 - 0 0 - 0
7. d2 - d4 d7 - d6

که وضعیت سیاه رضایت بخش است.

5. .... Ff8 - b4



(۱۳۰)

سفید پاسه مناسبی برای جلوگیری از d5 - d7 ندارد. بعبارت دیگر، سفید هر کدام از حرکات 6. Cg1 - e2 و یا 6. Fc1xf4 را انجام دهد، سیاه با 6. ... d7 - d5 به برتری خواهد رسید.

شروع مرکزی

1. e2 - e4 c7 - c5
2. d2 - d4 e5xd4
3. Dd1xd4 Cb8 - c6
4. Dd4 - e3 Cg8 - f6
5. Cb1 - c3 Ff8 - b4
6. Fc1 - d2 0 - 0
7. 0 - 0 - 0 Tf8 - e8
8. De3 - g3 Cf6xe4
9. Cc2xe3 Te8xe4
10. Fd2 - f4 Dd8 - f6



(۱۳۱)

سیاه پیاده را پس می‌دهد تا سوارهای خود را آزاد کند و ابتکار عمل را به دست گیرد. اگر سفید 11. Ff4xc7 کند، سیاه با 11. ...d7 - d6 راه فیل را می‌بندد و سوارهای باقی مانده را وارد نبرد می‌کند

11. Cg1 - h3 d7 - d6
12. Ff1 - d3 Cc6 - d4

سیاه می‌توانست به جای حرکت بالا 12. ...Te4 - e8 را بازی کند. زیرا حمله به سفید جز از دست دادن ماتریال نتیجه دیگری نخواهد داشت.

سیاه با حفظ پیاده اضافی، می‌تواند به برتری دست پیدا کند. حرکتی که در متن کتاب پیشنهاد شده، بسیار تهاجمی و با اصول

بالا هماهنگ است:

13. Ff4 - e3 Te4 - g4
14. Fe3xd4 Tg4xd4
15. c2 - c3 Fb4xc3
16. b2xc3 Td4 - g4
17. Dg3 - e3 Df6xc3+
18. Fd3 - c2 Dc3xe3+
19. f2xe3 Tg4xg2



(۱۳۲)

حالا سیاه با پیاده‌هایی که در ازای اسب بدست آورده، شانس بیشتری برای برد دارد. در حالیکه پیاده‌های سفید پراکنده و ضعیف‌تر شده‌اند.

اکنون یکی از مهمترین گشایشها را مورد مطالعه قرار می‌دهیم:

گامبی مرکزی

1. e2 - e4 e7 - e5
2. d2 - d4 e5xd4
3. c2 - c3 d7 - d5

سیاه می‌تواند پیاده را بزند، اما حرکت ساده و منطقی چنین است:

4. e4xd5 Dd8xd5
5. c3xd4 Cb8 - c6
6. Cg1 - f3 Fc8 - g4
7. Ff1 - e2 Ff8 - b4+
8. Cb1 - c3 Fg4xf3
9. Fe2xf3 Dd5 - c4
10. Ff3xc6+ b7xc6
11. Dd1-e2+ Dc4xe2 +
12. Re1xe2 0 - 0 - 0

گر چه آرایش پیاده‌های سیاه در جناح وزیر درهم ریخته است، اما هنوز امکان ارائهٔ یک بازی جالب را در اختیار دارد. زیرا سفید، به سادگی قادر به دفاع از پیادهٔ "d" نیست و سیاه نه تنها یک رخ در ستون باز دارد، بلکه پس از

Th8 - e8 , Cg2 - e7 می‌تواند با قرار دادن اسب خود در خانه f5 شاه حریف و پیاده d4 را تحت فشار قرار دهد.

علاوه بر گامبی‌هائی که دیدیم، گامبی‌های دیگری هم وجود دارد که بررسی آنها در حد کتاب نیست.

همان طوری که در بالا اشاره کردیم، پس از 1. e2 - e4 شطرنج‌بازان قوی از گامبی استفاده نمی‌کنند زیرا در این صورت

سیاه می‌تواند به راحتی به تساوی و یا حتی پوزیسیون بهتر دست پیدا کند. اما من شخصابه شطرنج‌بازان توصیه می‌کنم همه گامبی‌ها را بکار گیرند تا به تفاوت آنها عمیقا" پی ببرند.



(۱۳۳)

گامبی وزیر

1. d2 - d4 d7 - d5

سیاه می‌توانست 1. ... Cg8 - f6

1.... e7 - e6 1.... f7 - f5

1.... c7 - c6 1.... c7 - c5

و یا 1. ... d7 - d6 را بازی کند. حرکاتی غیر از آنچه گفته شد، جزو حرکات ضعیف بشمار می‌آیند و مسلما سیاه را به بن‌بست می‌رسانند.

2. c2 - c4

حال سیاه دو راه دارد، گامبی را قبول کند یا نه. البته به درستی نمی‌توان گفت که زدن پیاده خوب است و یا بد. تئوری‌هایی وجود دارد که زدن پیاده را به نفع سفید می‌داند.

اکنون به دو ادامه مهم سیاه توجه کنید

2. c7 - c6 . e7 - e6

سیاه از این حرکت اولی را انتخاب می‌کند:

2. ... e7 - e6
3. Cb1 - c3 Cg8 - f6
4. Fc1 - g5 Ff8 - e7
5. e2 - e3 0 - 0
6. Cg1 - f3 Cb8 - d7

ادامه‌های دیگری هم وجود دارد

6. ... c7 - c6
6. ... b7 - b6
6. ... Cf6 - e4

اما در این واریانت حرکات ضعیفی بشمار می‌آیند. هدف ما این است که بهترین دفاع را برای سیاه پیدا بکنیم تا علاقمندان شطرنج در تمرین‌های خود، از آن استفاده کنند. اگر چه بطور قطع بعدها شخصا با مشکلات این نوع بازیها آشنا خواهند شد

7. Ta1 - c1 c7 - c6

سیاه به گسترش خود ادامه می‌دهد و خود را برای گرفتن پیاده c4 آماده می‌کند. زیرا این خانه تنها راه خروجی برای فیل f1 به حساب می‌آید. بنابر این فیل مجبور است باز حرکت کند. سفید قصد زدن پیاده d5 را ندارد. زیرا این کار به گسترش فیل c8 کمک می‌کند.

8. Ff1 - d3



(۱۳۴)

ملاحظه که سفید مرکز را تصاحب کرده و برای تحرک سوارهایش امکانات خوبی فراهم آورده است. اما قلعه نرفته است. بنابر این سیاه باید سعی کند قبل از اینکه سفید به قلعه برود، سوارهای خود را آزاد کند، در غیر این صورت وضع سیاه وخیم‌تر خواهد شد. علاوه بر این سیاه باید فیل جناح وزیر را وارد کارزار کند. البته برای این کار می‌تواندb7 - b6 و سپس Fc8 - b7کند اما در آنصورت حرکت هفتم یعنی

c7 - c6 بی‌هدف جلوه خواهد کرد. پس تا فرصت باقی است، سیاه باید سوارهایش را گسترش دهد.

8.	...	d5xc4
9.	Fd3xc4	Cf6 - d5
10.	Fg5xe7	Dd8xe7
11.	0 - 0	Cd5xc3
12.	Tc1xc3	e6 - e5

مؤلف سال‌ها این سیستم را با حرکت ...7. c7 - c6 با موفقیت به کار برده است. ادامه دیگر این بازی چنین است:

12. ...b7 - b6

و اکنون باید فیل را به خانه b7 آورد و رخ را به خانه d8 و یا e8 برد. سپس با در نظر گرفتن پوزیسیون و شرایط بازی، پیاده را به خانه c5 راند و یا اسب را در خانه f8 و یا f6 نشاند و در نهایت به پوزیسیون قابل قبولی دست پیدا کرد.

در مسابقات بوداپست که در سال ۱۹۳۵ برگزار شد، شرکت کرده بودم. پس از حرکت 13. Dd1 - c2 سفید، پوزیسیون سیاه به صورت ناامید کننده درآمد. حرکت دوازدهم متن، یعنی

...12. e6 - e7 تقریبا" حرکت خوبی است.

13.	Cf3xe5	Cd7xe5
14.	d4xe5	Dd7xe5
15.	f2 - f4	De5 - e4

شکل (۱۳۵). حرکت بوگولیوف به خاطر بستن راه فیل جناح وزیر و با توجه به حرکت e3 - e4 و سپس f4 - f5 انجام گرفته است تا از وارد شدن فیل c8 به صحنه نبرد جلوگیری کند.

حرکت متن هم برای جلوگیری از دو حرکت سفید در نظر گرفته شده است. اگر سفید 16. Dd1 - e2 کند آنگاه سیاه ...16. Tf8 - d8 می‌کند و پس از

17. Fc4 - d3 سیاه Fc8 - g4

مشکلی نخواهد داشت.



(۱۳۵)

اگر سفید 16. Fc4 - b3 کند، سیاه 16. ... Fc8 - f5 می‌کند. بهترین حرکت برای سفید 16. Tf1 - e1 و بهترین پاسخ برای سیاه 16. ...De4 - c7 می‌باشد.

ملاحظه میشود که گسترش قبل برای سیاه، کار آسانی نیست، بنابر این به نظر می‌رسد واریانتی که حرکت هفتم آن 7. ...c7 - c6 بود، چندان هم رضایت بخش نیست. آیا می‌توان این واریانت را تقویت کرد؟ به پوزیسیون (۱۳۴) برمی‌گردیم. در اینجا سیاه می‌توانست قبل از تعویض در c4 به طریق زیر بازی کند:

8.	...	h7 - h6
9.	Fg5 - h4	d5xc4
10.	Fd3xc4	Cf6 - d5

اگر سفید 11. Fh4xe7 کند، آنگاه سیاه 11. ...Dd8xe7 می‌کند و در ادامه

12. 0 - 0 Cd5xc3

13. Tc1xc3 b7 - b6

به پوزیسون دلخواه خود می‌رسد. زیرا پس از h7 - h6 حرکت 14. Dd1 - c2 را به کمک 14. ...Fc8 - b7 می‌توان دفع کرد. سفید نمی‌تواند با 15. Fc4 - d3 کار مهمی انجام دهد.

حال اگر در پوزیسیون (۱۳۶) سفید Fh4 - g3 کند، بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کند:



(۱۳٦)

11.	Fh4 - g3	Cd5xc3
12.	b2xc3	b7 - b6
13.	0 - 0	Fc8 - b7
14.	Dd1 - e2	Cd7 - f6

و سیاه وضع مناسبی ندارد در مقابل سفید مرکز را تصاحب کرده و از آزادی عمل فوق‌العاده‌ای برخوردار شده است. علاقمندان شطرنج، قطعا ملاحظه می‌کنند که در اثر گسترش سفید، چه مشکلاتی برای سیاه بوجود می‌آید.



(۱۳۷)

بی‌شک سفید به خاطر در اختیار داشتن بازی حرکت اول، ابتکار عمل را در دست دارد که این نوعی امتیاز برای سفید به حساب می‌آید و این خود نکته اساسی در شطرنج است. در پوزیسیون (۱۳۷) برای اینکه سیاه خود را نجات دهد، باید هم به فکر پیاده "c" باشد و هم در فرصت مناسب خود را از شر فیل جناح وزیر سفید نجات دهد. لازم به گفتن نیست که از کار انداختن فیل جناح شاه سفید هم برای سیاه مفید خواهد بود. اما دسترسی به این نوع امکانات به آسانی بدست نمی‌آید.

حرکت پیاده "c" وقتی امکان پذیر است که رخ خانه d1، خطری متوجه سیاه نکند. تعویض فیل‌های سفید با فیل e7 و اسب f6 امکان پذیر است، اما این کار در فرصت مناسب باید انجام پذیرد. پیاده c6 را باید به c5 راند، به شرطی که وضعیت سیاه را وخیم و موقعیت سفید را تقویت نکند. در این نوع پوزیسیون‌ها اغلب امکانات از نظر دور می‌ماند و امکان اشتباه زیاد است. اگر سفید بدون رعایت جوانب امر به فکر استفاده از برتری خود باشد، ممکن است این کار به تضعیف پوزیسیون خود او منجر شود.

حرکت e6 - e7... .2 واریانت دیگری را به وجود می‌آورد. اما همان طوری که قبلاً" هم گفته شد، جزئیات آن از حوصلهٔ این کتاب خارج است.

با وجود این، با فراگرفتن واریانت‌هایی که نشان داده شد، می‌توان به بعضی از دیدگاه‌های شطرنج دسترسی پیدا کرد. در حالت کلی اغلب ما با واریانت‌هایی سروکار خواهیم داشت که از نظر مسائل نهفته در آن بسیار ساده‌تر از واریانتهائی هستند که به آنها اشاره کرده‌ایم.

اکنون به واریانت c6 - c7... .2 می‌پردازیم.

1. d2 - d4   d7 - d5

2. c2 - c4   c7 - c6

به طوری که در بالا دیدیم، این حرکت مزایائی دارد، یکی اینکه راه فیل c8 را باز می‌کند و از نظر گسترش از e6 - e7... .2 بهتر است.

3. Cg1 - f3   Cg8 - f6

سیاه تهدید آنرا دارد که با حرکت b5 - b7 پیاده خود را تقویت کند. اگر چه سفید می‌تواند پیاده‌ای را که از دست می‌دهد، پس

بگیرد، اما این کار باعث از دست دادن زمان می‌شود.

4. Cb1 - c3 b5xc4

5. a2 - a4 ...

سفید می‌تواند به جای حرکت بالا،

5. e2 - e3 کند در آن صورت بازی بترتیب زیر ادامه پیدا می‌کند.

5. ... b7 - b5

6. a2 - a4 b5 - b4

7. Cc3 - a2 ...

این حرکت با جبران پیاده همراه است. در این واریانت سیاه برای راندن پیاده c6 فیل c8 را به خانه b7 و اسب b8 را به خانه d7 می‌برد. اما قبل از این کار باید حرکت

e7 - e6 را انجام دهد. گاهی با در نظر گرفتن امکانات، سفید باید a7 - a5 و Dd8 - b6 را انجام دهد تا امکان راندن پیاده c6 فراهم شود. اگر این کارها به انجام رسند، مسلما" سیاه به پوزیسیون خوبی دست پیدا خواهد کرد.

استادان شطرنج از به کار بردن این واریانت خودداری می‌کنند زیرا، سیاه پوزیسیون بهتری پیدا می‌کند. آیا واقعا" این موضوع حقیقت دارد؟ در این باره چیزی نمی‌توان گفت. زیرا به نتیجه قطعی رسیدن در این نوع پوزیسیونها کار بسیار مشکلی است. حرکت a2 - a4 که در متن انتخاب شده به گسترش سفید کمک می‌کند:

5. ... Fc8 - f5

فیل با حرکت خود، خانه مرکزی e4 را زیر ضرب قرار داده

است و این بهترین نوع گسترش برای سیاه محسوب می‌شود. به خوانندگان عزیز توصیه می‌کنیم که از روش گامبی وزیر استفاده کنند. اما در مواقعی که حریف خیلی قوی باشد این کار خالی از اشکال نخواهد بود. در واریانت بالا سیاه همه سوارهای خود وارد صحنه نبرد کرده است و لازم



(۱۳۸)

نیست مانند سایر دفاعها، برای گسترش فیل جناح وزیر مبارزه کند. (شکل ۱۳۹).

6. Cf3 - e5 ...

به جای حرکت بالا سفید می‌تواند به طریق زیر بازی کند:

6. e2 - e3 e7 - e6

7. Ff1xc4 Ff8 - b4

8. 0 - 0

برای سیاه دو نوع دفاع وجود دارد. سیاه می‌تواند 6. ...e7 - e6 کند که در آن

صورت سفید 7. f2 - f3 می‌کند و خود را برای حرکت e2 - e4 آماده می‌سازد تا راه فیل را ببندد.



(۱۳۹)

علاوه بر این، سفید با اسب و یا فیل (بسته به نوع بازی) پیاده c4 را می‌زند و فیل c1 را به خانه e3 و یا g5 می‌برد و سپس به قلعه می‌رود تا از پیاده‌های e4 و f3 دفاع کند. اگر این طرح طولانی جامه عمل بپوشد، سفید به پوزیسیون خوبی دست خواهد یافت. برای جلوگیری از تحقق این طرح، سیاه می‌تواند به واریانت دیگری روی بیاورد، مثلا 6. ...cb8 - d7 که طبق آن باید قبل از حرکت پیاده‌ها سوارهای دیگر را بیرون آورد. نباید فراموش کرد اصولی که در بازی‌های "بسته" به کار می‌رود، با اصولی که در بازی‌های "باز" مورد استفاده قرار می‌گیرد، با یکدیگر متفاوتند.

در بازیهای بسته، عامل مهم برتری پوزیسیون است. یعنی تعداد سوارها در درجه دوم اهمیت قرار دارند.

اکنون واریانتی راکه با حرکت 6. ...Cb8 - d7 شروع می‌شود مورد بررسی قرار می‌دهیم:

6.	...	Cb8 - d7
7.	Ce5xc4	Dd8 - c7

سیاه می‌تواند 7. ...Cd7 - b6 را انجام دهد اما چون اسب سفید به خانه e5 بر می‌گردد چیزی عاید سیاه نمی‌شود:

در متن کتاب e7 - e5

با گسترش سریع توصیه شده است که هدف با آنچه راجع به گسترش گفته شده است، مطابقت دارد.

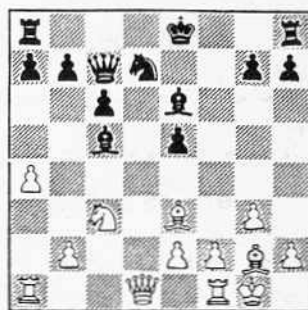
8.	g2 - g3	e7 - e5
9.	d4xe5	Cd7xe5
10.	Fc1 - f4	Cf6 - d7
11.	Ff1 - g2	f7 - f6
12.	0 - 0	Ff5 - e6
13.	Cc4xe5	f6xe5
14.	Ff4 - e3	Ff8 - c5

در پوزیسیون (۱۴۰) سفید از گسترش نسبتا خوبی برخوردار است. در حالیکه سیاه هنوز به قلعه نرفته است.

علاوه بر این، پوزیسیون سفید از استحکام بیشتری برخوردار است. ناگفته نماند که سیاه هم تقریبا گسترش خود را به پایان رسانده است و اگر بتواند بی‌آنکه ماتریالی از دست بدهد به قلعه برود، خود را

از همه گرفتاری‌ها نجات خواهد داد.

حال که بهترین دفاع سیاه را در مقابل گامبی وزیر دیدیم، د نیست با دو واریانت دیگر که زیاد با آنها سروکار خواهیم داشت آشنا می‌شویم:



(۱۴۰)

1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	e7 - e6
3.	Cb1 - c3	Cg8 - f6
4.	Fc1 - g5	Ff8 - e7
5.	Cg1 - f3	0 - 0
6.	e2 - e3	Cb8 - d7
7.	Ta1 - c1	b7 - b6

حرکت سیاه با هدف بردن فیل به خانه b7 و راندن پیاده c7 به خانه c5 صورت گرفته است:

8.	c4xd5	e6xd5
9.	Ff1 - b5	...

با این حرکت سفید به گسترش کامل دست یافته و در عین حال از راندن پیاده به خانه c5 جلوگیری کرده است. این حرکت از 9. Ff1 - d3 و 9. Dd1 - a4 به مراتب بهتر است:

9.	...	Fc8 - b7
10.	0 - 0	a7 - a6
11.	Fb5 - a4	Ta8 - c8

11. ...c7 - c5 توام با خطر می‌باشد.

12.	Fa4xd7	Cf6xd7
13.	Fg5xe7	Dd8xe7
14.	d4xc5	De7xc5

و سفید برتری قاطعی دارد.

12. Fa4 - b3



(۱۴۱)

حالا اگر سیاه c5 - c7 کند، سفید پیاده را گرفته و سیاه را مجبور می کند تا اسبش را در خانه c5 بنشاند.زیرا درغیر این صورت پیادهٔ دیگری را از دست خواهد داد.

و اگر پیاده را با اسب بزنند، پیاده "d" ایزوله خواهد ماندو دفاع از آن مشکل خواهد بود:

1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	e7 - e6

3. Cb1 - c3 c7 - c5

این حرکت باعث می‌شود که سیاه به زودی گسترش پیدا کند. اما در عوض پیاده "d" ایزوله و ضعیف می‌شود که در ضمن بازی، دفاع از آن فوق‌العاده مشکل می‌شود.

4. C4xd5 e6xd5

5. Cg1 - f3 Cg8 - f6

6. g2 - g3 Cb8 - c6

7. Ff1 - g2 Ff8 - e7

8. 0 - 0 0 - 0

9. d4xc5 Fe7xc5

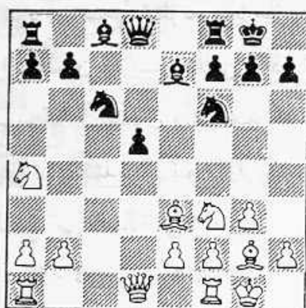
10. Cc3 - a4 Fc5 - e7

11. Fc1 - e3 ...

پیادهٔ d5 را می‌توان راند، اما چون سفید خانه d4 و c5 را در اختیار دارد سیاه به سادگی نخواهد توانست از پیاده وزیر دفاع کند. رویهم رفته این واریانت به نفع سیاه نیست. در اینجا همه بازی حول پیاده d5 می‌چرخد. پیاده‌ای که سفید خیال از میان برداشتن آن را دارد و سیاه سعی دارد از آن دفاع کند. برای همین است که بازی گیرایی خود را از دست داده است.

البته این احتمال هم وجود دارد که با پیچیده‌تر کردن بازی، بتوان آن را از این حالت خارج ساخت.

شطرنج‌بازان معمولی می‌توانند در گشایش، از چند گامبی سود ببرند. اما همان طوری که دیده شد، رعایت نظم و ترتیب این گشایش‌ها از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، به قسمی که تغییر دادن ترتیب حرکات، بازی را به واریانت‌های دیگری منجر می‌کند و یا آن را به سوی یک بازی "من درآوردی" سوق می‌دهد.



(۱۴۲)

بنابر این در این گشایش‌ها، باید به ترتیب حرکات، دقت ویژه‌ای مبذول داشت. شطرنج‌بازان قوی از همان ابتدا به اجرای حرکات از پیش تعیین شده، می‌پردازند. به عبارت دیگر اساس کار را از اول طوری طرح ریزی می‌کنند که وقتی مرحله اول طرح آنها عملی شد، برای اجرای مرحله دوم آماده می‌شوند. یعنی با سبک و سلیقه شخصی، جریان بازی را هدایت می‌کنند.

این طرح‌ها در عین حال که باید مستدل محکم و منطقی باشند، در عین حال انعطاف پذیر هم باشند، طوری که بتوان به تناسب حرکات سوارها و رویدادهای جدید آنها را تغییر داد.

شطرنج‌بازان متوسط، از اجرای این گونه طرح‌ها عاجزند. در این مورد از قوهٔ تخیل دقیق و شعور کافی برخوردار نیستند. اما به کار بردن اصول و قواعد کلی، می‌تواند راه دشوار شطرنج را هموار کند و آنها را برای نبرد در صحنهٔ شطرنج مهیا سازد.

اکنون واریانت‌هایی را در نظر می‌گیریم که از اصول و قواعد گشایشها پیروی نمی‌کنند.این نوع واریانت‌ها را باصطلاح "بی قاعده" می‌نامند:

1. d2 - d4 Cg8 - f6

این دفاع را دفاع هندی می‌گویند:

2. c2 - c4 e7 - e6

3. Cb1 - c3 Ff8 - b4

حرکات زیادی در اختیار سفید است، اما متداول‌ترین آنها

4. Dd1 - b3

و یا 4. Dd1 - c2 می‌باشد که با انتخاب هر یک از آنها به دو نوع بازی کاملا متفاوت دست پیدا می‌کنیم.

ابتدا حرکت اول را مورد مطالعه قرار می‌دهیم:

4. Dd1 - b3 c7 - c5

5. d4xc5 Cb8 - c6

6. Cg1 - f3 Cf6 - e4

7. Fc1 - d2 Ce4xc5

در این بازی، اسب سه بار حرکت کرده در حالی که گسترش کاملی حاصل نشده است و این، طبق اصول بازی، کار درستی نیست. اما چون در اینجا از بازی‌های بی‌قاعده نام برده‌ایم. بنابر این عامل زمان از اهمیت چندانی برخوردار نیست. سیاه با استفاده از فرصت، در آخرین حرکت به وزیر حریف حمله و او را مجبور به حرکت می‌کند.

8. Db3 - c2 0 - 0

9. a2 - a4 Fb4xc3

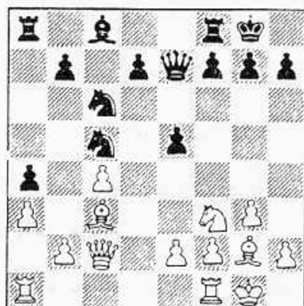
10. Fd2xc3 a7 - a5

11. g2 - g3 Dd8 - e7

12. Ff1 - g2 e6 - e5

13. 0 - 0 a5 - a4

سفید برتری دو فیل و همچنین پوزیسیون محکمی دارد، اما در عوض اسب سیاه در c5 نیز از موقعیت خوبی برخوردار است. رویهم رفته برتری با سفید است، اما دقیقا" نمی‌توان گفت که این برتری، سفید را به پیروزی می‌رساند یا نه. واریانتی که ملاحظه می‌کنید از بازی نیمزوویچ برداشته شده است.



(۱۴۳)

حـال بـه واریـانت Dd1 - c2 .4 می‌پردازیم.

1.	d2 - d4	Cg8 - f6
2.	c2 - c4	e7 -e6
3.	Cb1 - c3	Ff8 - b4
4.	Dd1 - c2	d7 - d5



(۱۴۴)

سـفید بـاید از حـرکات زیـر، یکـی را انتخاب کند،

5. e2-e3, 5.Cg1-f3,
5.Fc1-d2, 5.c4xd5

1.

5.	e2 - e3	c7 - c5
6.	c4xd5	e6xd5
7.	d4xc5	Cb8 - c6
8.	Cg1 - f3	0 - 0

درست است که سیاه پیاده ایزوله دارد، اما از پوزیسیون نسبتا بهتری برخوردار است.

سفید با e2 - e3 .5 راه فیل جناح وزیر را بسته است و برای این حرکت باید دلیل محکمی داشته باشد. در حالی که در اینجا چنین چیزی بچشم نمی‌خورد. بنابر این حرکت پنجم سفید موفقیت آمیز بنظر نمی‌رسد.



(۱۴۵)

(1. d4Cf6 2. c4e6
3. Cc3Fb4 4. Dc2d5)

2.

5.	Cg1 - f3	d5xc4
6.	Fc1 - d2	c7 - c6

اگر سیاه بخواهد پیاده را حـفظ کـند ۷ حرکت خوبی انجام داده است. سفید به دو طریق می‌تواند به بـازی خـوب دست پـیدا کند. یا باید g2 - g3 .7 و سپس Ff1 - g2 کند، که در این صورت سیاه به زحمت خواهد توانست پیاده را حفظ کند. زیرا برای دفاع از پیاده c4 باید b7 - b5 کندکه در آن صورت، فیل سفید خانه g2 تقویت خواهد شد و یا باید

7.	e2 - e4	b7 - b5
8.	Ff1 - e2	

و بعد به قلعه کوچک برود. که در این

صورت در ازای پیاده به بازی خیلی خوبی دست پیدا می‌کند. سیاه می‌تواند با پس دادن پیاده از همهٔ این گرفتاریها نجات پیدا کند و در حرکت ششم به جای c7 - c6 ، حرکت c7 - c5 را انجام دهد که در آن صورت بازی به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

7.	e2 - e4	a7 - a6
8.	d4xc5	Fb4xc5
9.	Ff1xc4	0 - 0

اکنون سفید از نظر گسترش تا حدودی نسبت به سیاه برتری دارد. اما سیاه می‌تواند کم‌کم سوارهای خود را گسترش دهد.



(۱۴۶)

اکنون به حرکت پنجم بر می‌گردیم و فرض می‌کنیم که سفید 5. Fc1 - d2 را انجام داده باشد و سیاه پیاده را بگیرد.

1. d4 , cf6　　2. c4,e6

3. Cc3,Fb4　　4. Dc2,d5

سفید می‌تواند Cg1 - f3 کند و به یکی از پوزیسیونهای که قبلا اشاره شد دست پیدا کند. اما به جای آن e2 - e3 می‌کند. سیاه می‌تواند برای حفظ پیاده‌اش تلاش کند و یا به سرعت سوارهایش را گسترش دهد،اما اگر سیاه تصمیم بگیرد که از پیاده خود دفاع کند، کار سختی در پیش خواهد داشت.

از چهار واریانتی که قبلا نام بردیم، تنها 5. c4xd5 باقی مانده است. این حرکت بیشتر برای گسترش بازی انجام می‌گیرد. اما ناگفته نماند که نواقصی هم در بر دارد:

گرچه یکی از فیل‌ها آزاد می‌شود، ولی راه فیل دیگر همچنان بسته است. در این واریانت فیل b4 که برای آزاد کردن فیل c8 موثر است، خود از وضعیت مناسبی برخوردار نیست. اکنون برای توضیح بیشتر، واریانت دیگری را که شباهت زیادی به این واریانت دارد در نظر می‌گیریم

1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	e7 - e6
3.	Cb1 - c3	Cg8 - f6
4.	Fc1 - g5	Ff8 - e7
5.	e2 - e3	Cb8 - d7
6.	Cg1 - f3	0 - 0
7.	Ta1 - c1	a7 - a6

این حرکت را به جای حرکت c7 - c6 که حالت دفاعی دارد، برای تغییر تاکتیک و کسب برتری انتخاب می‌کنند. منظور از این حرکت آن است که پس از تعویض در c4 با انجام b7 - b5 و Fc8 - b7 و سپس

c5 - c7 منظور خود را عملی سازند. بدین ترتیب سیاه با یک مانور جالب به مرکز و جناح شاه سفید فشار می‌آورد و همه سوارهای خود را وارد صحنه نبرد می‌کند که این، طرح نسبتا خوبی است و گاهی هم به نتیجه می‌رسد.



(۱۴۷)

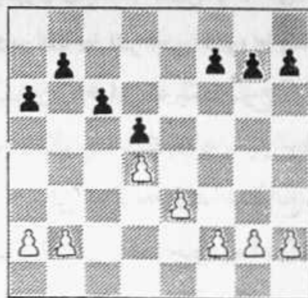
به تجربه ثابت شده است که راندن پیاده c4 برای جلوگیری از d5xc4 و b5 - b7 کار ساز نیست. این واریانت چندین بار بر علیه مولف کتاب به کار رفته است ولی هنوز طرح کاملا ساده‌ای که بتواند آنرا خنثی کند، ارائه نشده است.

طرح سیاه این است که اگر سفید 8. c4xd5 کند، سیاه با پیاده جواب دهد و سپس c6 - c7 کند. اما در این حالت به جای اینکه پوزیسیون سیاه رفته رفته بهتر شود، بدتر می‌شود. زیرا مجبور است علاوه بر c6 - c7 حرکت a6 - a7 را نیزانجام دهد. گر چه این کار در گسترش بازی در پوزیسیونهای بسته نقش چندانی ایفا نمی‌کند، اما در اثر این مانورها مطابق پوزیسیون (۱۴۸) به یک نوع آرایش پیاده‌ای دست پیدا می‌کنیم که بسیار جالب است. تا جائی که توجه اکثر شطرنجبازان متوسط و استادان را به خود جلب کرده است.

لازم به یادآوری است که وقتی هر دو طرف به قلعه کوچک می‌روند، معمولا فعالیت در جناحی ظاهر می‌شود که بازیکن از نظر قوا در آنجا برتری دارد.

اما در اینجا بالعکس است. حضور شاه، در جناح شاه بی‌اندازه خطرناک است. برای همین است که حرکت سفید در جناح وزیر انجام می‌گیرد. اگر سیاه در راندن پیاده‌ها ریسک بکند، با اینکار پیاده‌های خود را بوضع بدی گرفتار خواهد کرد زیرا با c5 - c6 پیاده‌های وزیر سیاه ایزوله خواهند شد. طرح‌های دیگر هم نه تنها کار را بهتر نمی‌کنند، بلکه وضع از این بدتر هم خواهد شد.

اکنون وضعیت سیاه را در نظر می‌گیریم. سفید می‌تواند دو پیاده خود را به خانه‌های a4, b4 براند. اما سفید باید به خاطر داشته باشد که هر طور شده، کنترل خانه c4 را به دست بگیرد. خانه‌ای که سیاه نمی‌تواند در آن مستقر شود. سفید باید کاری کند تا پیاده "b" به خانه b5 برسد. در



(۱۴۸)

آن وقت چه خواهد شد؟

اگر سیاه در خانه b5 پیاده را تعویض کند، پیاده‌های d و b ایزوله می‌شوند و دفاع از آنها فوق‌العاده مشکل خواهد بود.

اگر هم سیاه با پیاده "a" پیاده b5 را بزند، سفید هم با پیاده a تعویض انجام می‌دهد و در نتیجه پیاده ضعیف c6 برای سیاه به جا خواهد ماند که باز دفاع از آن مشکل است.

حالت مهم دیگر در اینگونه پوزیسیونها عبارت از اینست که دو حریف هر دو، دو فیل داشته باشند. در آنصورت پیاده‌های سیاه d5 و c6 از نظر استراتژیکی، نفعی بحال سیاه نخواهند داشت. زیرا در خانه‌های همرنگ فیل‌های خود مستقر می‌شوند، در حالیکه پیاده‌های سفید در خانه‌های متضاد با فیل‌های خودی هستند و این بنابر آنچه که قبلا دیده‌ایم بنفع سفید است.

زیرا در این گونه پوزیسیونها فیل سفید می‌تواند پیاده‌های سیاه را تهدید کند، در حالیکه اینکار از عهده فیل‌های سیاه ساخته نیست. ناگفته نماند که در مراحل اولیه بازی در این گونه پوزیسیونها، سفید همواره می‌تواند پوزیسیون خود را استحکام بخشید و از نظر زمانی جلو بیفتد. در جناح شاه با موقعیت معکوس مواجه هستیم. اما چون هر دو شاه در آن جناح هستند، به پوشش پیاده‌ها احتاج دارند، سیاه نمی‌تواند از نظر



(۱۴۹)

تاکتیکی همان کاری را که سفید در جناح وزیر انجام می‌دهد، انجام دهد.

علت اینکه روی این پوزیسیون تا این اندازه تاکید می‌کنیم اینست که اصول مهم بازی، یکبار دیگر مورد بررسی قرار گیرد..

اکنون به پوزیسیون (۱۴۴) بر می‌گردیم و پوزیسیونی را که پس از گرفتن پیاده بوسیلهٔ سفید بوجود آمده مورد مطالعه قرار می‌دهیم:

5. c4xd5 e6xd5

6. Fc1 - g5 ...

اکنون به پوزیسیونی نظیر پوزیسیون بالا

دست یافته‌ایم. اگر سیاه به قلعه برود، سفید e2 - e3 و سپس Ff1 - d3 ، Cg1 - f3 و یا Cg1 - e2 و بالاخره 0-0 می‌کند و در نتیجه دیر یا زود سیاه مجبور خواهد شد تا c7 - c6 را بازی کند و پوزیسیونی شبیه پوزیسیون قبل بخود بگیرد.

سیاه می‌تواند با 6. ... Dd8 - d6 اسب خود را آزاد کند.

اما سفید در جواب آن e2 - e3 می‌کند و اجازه نمی‌دهد تا سیاه به این زودی خود را از شر حرکت c7 - c6 خلاص کند. البته این کار به این معنی نیست که c7 - c6 پوزیسیون بازنده‌ای برای سیاه ایجاد می‌کند، ولی به هر حال سفید می‌تواند با گسترش مناسب، پوزیسیون را به نفع خود تغییر دهد.

در اینجا به بحث در باره این نوع واریانت‌ها را خاتمه می‌دهیم، زیرا منظور ما از این کار، بیشتر توضیح وضع کلی بازی است تا بتوان رابطهٔ بین مرحله شروع، وسط و آخر بازی روشن شود.

استادان شطرنج گاهی در مرحله شروع بازی، حرکتی انجام می‌دهند که نتیجه آن در آخر بازی معلوم می‌شود و این ارتباط منطقی مرحله شروع و آخر بازی را نشان می‌دهد.

خلاصه مطالب

به طوری که گفته شد شطرنج از سه مرحله تشکیل شده است. مرحلهٔ اول بازی، مرحلهٔ دوم یا وسط بازی، و مرحله سوم یا آخر بازی.چنانچه ملاحظه می‌شود، این سه مرحله ارتباط منطقی تنگاتنگی با هم دارند.

مرحله آخر بازی را مستقلا" هم می‌توان مورد مطالعه قرار داد، ولی همان طور که دیده شد، مرحله وسط بازی، نتیجه منطقی مرحله شروع بازی است و آنرا از تأثیری که در مرحلهٔ آخر بازی به جا می‌گذارد ارزیابی می‌کنند.

مرحلهٔ اول بازی را هم از تأثیر آن بر مرحلهٔ وسط بازی مورد ارزیابی قرار می‌دهند. بعبارت دیگر نمی‌توان مرحلهٔ شروع بازی را هم مانند آخر بازی به طور مستقل مورد مطالعه قرار داد.

برای اینکه شطرنج را بطور علمی یاد بگیریم، باید مرحله آخر بازی را قبل از مراحل دیگر و مرحلهٔ وسط را قبل از مرحله شروع بازی مورد مطالعه قرار دهیم. اما اگر منظور از فراگرفتن شطرنج، سرگرمی و یا بازی روشنفکرانه باشد رعایت نظم و ترتیب موضوع فرق می‌کند.

اغلب بازیکنان، بیش از هر چیز، از ترکیب و حمله‌های مستقیم لذت می‌برند، اما برای فراگرفتن شطرنج علاقه و نیروی تخیل لازم است.

هر چه شطرنج‌باز قوی‌تر می‌شود علاقه او به مسائل شطرنج افزون‌تر می‌گردد و چون از بدو فراگیری با اصول و قواعد، نظم و ترتیب و بکار بستن آنها سروکار دارد در نتیجه این علاقه و اشتیاق هرگز فروکش نمی‌کند.

برای یادآوری خوانندگان عزیز بعضی از نکات مهم اصول شطرنج را که از مراحل مختلف بازی نتیجه شده است باختصار یادآوری می‌کنیم. در مرحله شروع بازی رعایت نکات زیر ضروری است.

۱. باید با فکر واندیشه سوارها را گسترش داد و از تضعیف آنها خودداری کرد. اگر حریف از گسترش شما استفاده کرد و مانند شما به گسترش ادامه داد، کاری به کار او نداشته باشید، زیرا رفته رفته ضعیف‌تر خواهد شد و این به نفع شماست. به هنگام گسترش از تصرف خانه‌های مرکزی غافل نباشید.

۲. تا گسترش به طور کامل بانجام نرسیده از حرکت کتوالی با یک مهره خودداری کنید.

۳. بی آنکه مهره‌ای بگیرید، مهره‌ای را از دست ندهید.

در مرحله وسط بازی رعایت نکات زیر ضروری است.

۱. سوارها باید از تحرک و هماهنگی برخوردار باشند.

۲. تصرف خانه‌های مرکزی شرط اصلی موفقیت در حمله به شاه محسوب می‌شود.

۳. حمله مستقیم وقتی موفقیت آمیز است که همهٔ سوارها در آن شرکت کنند و بی آنکه حمله قطع شود باید حریف را از پای درآورد.

۴. در شرایط مساوی، گرفتن یک سوار، بازیکن را به پیروزی میرساند.

۵. پوزیسیون، رل اصلی را در شطرنج بازی می‌کند در مرحلهٔ بعدی، تعداد مهره‌ها مهم هستند. عنصر زمان و مکان از عوامل مکمل پوزیسیون بشمار می‌آیند.

۶. اگر به نتیجه بازی در آخر بازی مطمئن هستید، با نهایت دقت سوارها را تعویض کنید.

در مرحله آخر بازی رعایت نکات زیر ضروری است.

۱. در این مرحله از نظر زمانی محدودیت وجود ندارد.

۲. دو فیل قوی‌تر از دو اسب است.

۳. اگر چه فیل قوی‌تر از اسب است، اما همواره این موضوع صحت ندارد.

۴. یک رخ با یک فیل معمولا قوی‌تر

از یک رخ و یک اسب است.

۵. یک وزیر با یک اسب معمولا قوی‌تر از یک وزیر با فیل است.

٦. پیاده‌ها وقتی قوی‌ترند که متصل و در یک ردیف باشند.

۷. وقتی حریف فیل دارد باید پیاده‌های خود را در خانه‌های همرنگ فیل حریف نگهداشت و اگر خود فیل دارید، چه حریف فیل داشته باشد و چه نداشته باشد پیاده‌های خود را در خانه‌های مخالف رنگ فیل خود نگهدارید.

۸. شاه در مرحلهٔ اول و دوم بازی (شروع و وسط بازی) مهره‌ای دفاعی است اما در آخر بازی به مهره‌ای تهاجمی تبدیل می‌شود و در اکثر اوقات سرنوشت بازی را شاه تعیین می‌کند.

۹. در آخر بازی که یک و یا دو سوار سبک باقی مانده‌است، شاه را باید به طرف مرکز صحنه حرکت داد و این موضوع در مورد آخر بازی‌هایی که در آن، پیاده هم باقی مانده باشد، کاملا صدق می‌کند.

* * *

بخش سوم

بازی‌های تفسیری

بخش سوم کتاب برای شطرنجبازان مبتدی نوشته نشده است، اما خواننده کتاب می‌تواند، با استفاده از تمرین‌های کتاب و آشنایی با اسلوب بازی استادان بزرگ شطرنج، به معلومات خود بیفزاید. بازی‌های این بخش کتاب، از میان بازی‌های مؤلف کتاب با نیرومندترین استادان شطرنج عصر خود، در سیزده سال آخر عمرش انتخاب شده‌است. یادآوری این نکته را لازم می‌دانم که در تاریخ شطرنج، تعداد استادان طراز اول جهان در هیچ دوره‌ای، به پانزده نفر نرسیده است. در واقع تا سال ۱۹۰۰ این تعداد در سطح جهانی در بعضی دوره‌ها حتی به پنج و شش نفر هم نمی‌رسد و اگر بیشتر سخت گیری کنیم، این تعداد دو و یا سه نفر بوده‌اند.

در حین بررسی بازی‌های ارائه شده در این بخش کتاب، علاقمندان شطرنج به طور مستمر با کاربرد تئوری و اسلوب بازی‌های استادان بزرگ آشنا خواهند شد و بر تجارب شطرنجی خود خواهند افزود.

در سال‌های اخیر، افراد زیادی در باره شطرنج کتاب نوشته‌اند. تاکتیک‌های ارائه شده از طرف ابر مدرنیست‌ها در این کتاب‌ها، بعضاً با تاکتیک‌های گذشته تفاوت دارند ولی اصول استراتژی شطرنج همچنان بدون تغییر بر جا مانده است.

۱. گامبی وزیر

خ. ر. کاپابلانکا ف. مارشال

(امریکا ۱۹۰۹)

1. d2 -d4 d7 - d5

2. c2 - c4 e7 - e4

3. Cb1 - c3 c7 - c5

قبل از آغاز بازی، چند تن از دوستان چندین بازی از بازی‌های روبشتاین با میزس را به من نشان دادند. میزس می‌خواست عقیده مرا در باره آنها بداند. در بین آن بازی‌ها، واریانتی هم وجود داشت که آن را در بالا می‌بینید من از حرکت نهم میزس، یعنی Cf6 - e4 خوشم آمد و با این امید که مارشال آن بازی را ندیده است. تصمیم گرفتم در مقابل مارشال همین حرکت را انجام دهم. به نظر من آن بازی یکی از بی اشتباهترین بازی‌های انجام شده در نوع خود به حساب می‌آمد.

4.c4xd5 e6xd5

5. Cg1 - f3 Cb8 - c6

6. g2 - g3 Fc8 - e6

7. Ff1 - g2 Ff8 - e7

8. 0 - 0 Cg8 - f6

9. Fc1 - g5 ...

9. dc حرکت خوبی نیست. ادامه درست است.

9. ... Cf6 - e4

حرکت خیلی خوبی که به برتری سیاه منجر می‌شود.

10. Fg5xe7 Dd8xe7

11. Cf3 - e5 ...

11. dc Cxc3 بدیهی است که پس از سیاه سبکبال خواهد شد.

11. ... Cc6xd4

12. Cc3xe4 d5xe4

13. e2 - e3 ...

حرکت 13. Fxe4 مجاز نیست زیرا در آن صورت ... 13. Fh3

13. ... Cd4 - f3+

14. Ce5xf3 ...

ادامه بهتر 14. Fxf3 ef و سپس 15. Da4+ است و در جواب، من حرکت 15 ... Rf8 را در مد نظر داشتم نه 15 ...Fd7 که بازی را ساده می‌کند و شانس برد را کاهش می‌دهد.

14. ... e4xf3

15. Dd1xf3 0 - 0



وضع سیاه بهتر است زیرا سفید نمی‌تواند

b7 را با وزیر بردارد چون در آن صورت

16. ... Dxb7

17. Fxb7 Tab8

و سپس

18. ... Txb2

و پس از آن سیاه با تصاحب همه ستون‌های باز و پیاده رونده در موقعیت برد قرار می‌گیرد.

16. Tf1 - c1

سفید باید در جناح شاه که از قدرت بیشتری برخوردار است حمله کند و گر نه دستیابی به تساوی مشکل خواهد بود.

16. ... Ta8 - b8

17. Df3 - e4 De7 - c7

به منظور پیشگیری از تعویض فیل‌ها، زیرا فیل سیاه در پوزیسیون بهتری قرار دارد.

18. Tc1 - c3 b7 - b5

19. a2 - a3 c5 - c4

20. Fg2 - f3 Tf8 - d8

21. Ta1 - d1 Td8xd1+

22. Ff3xd1 Tb8 - d8

وقتی م. لاسکر قهرمان جهان بود، در باره این بازی نوشت: "سیاه اکنون بر همه صفحه حکمفرمایی می‌کند و بازی او الگویی برای کسب برتری‌های جزیی در بازی به حساب می‌آید و باید مورد استفاده شطرنجبازان قرار گیرد" ستایشی بهتر از این وجود ندارد.

23. Fd1 - f3 g7 - g6

24. De4 - c6 Dc7 - e5

برای تعویض وزیرها کمی زود بود. زیرا پس از تعویض، b5 مورد حمله قرار می‌گیرد.

25. Dc6 - e4 De5xe4

26. Ff3xe4 Td8 - d1

حرکتی بسیار ارزشمند. سیاه باید مانع نزدیک شدن شاه سفید از طریق

Fe4 - c2 Rg1 - f1 , ...

شود.

27. Rg1 - g2 a7 - a5

28. Tc3 - c2 b5 - b4

29. a3xb4 a5xb4

30. Fe4 - f3 Td1 - b1

31. Ff3 - e2 b4 - b3



32. Tc2 - d3

می‌توان دید که اگر 32. Tc3، آنگاه

32. ... Txb2

33. Fxc4 Tc2

همراه با از دست دادن ماتریال و نتیجه بازی.

32. ... Tb1 - c1
33. Fe2 - d1 c4 - c3
34. b2xc3 b3 - b4
35. Td2xb2 Tc1xd1
36. Tb2 - c2 Fe6 - f5
37. Tc2 - b2 Td1 - c1
38. Tb2 - b3 Ff5 - e4+
39. Rg2 - h3 Tc1 - c2
40. f2 - f4 h7 - h5

همراه با تهدید +41. ...Ff5 ، 42. ...Txh2+ و سپس 43. ...Rg7.
چون تنها دفاع در مقابل تهدید حریف قربانی کردن پیاده است، بنابر این دیگر شانسی برای سفید در این بازی باقی نمی‌ماند و او باید تسلیم شود. ادامه بازی احتیاج به تفسیر ندارد.

41. g3 - g4 h5xg4+
42. Rh3xg4 Tc2xh2
43. Tb3 - b4 f7 - f5+
44. Rg4 - g3 Th2 - e2
45. Tb4 - c4 Te2xe3+
46. Rg3 - h4 Rg8 - g7
47. Tc4 - c7+ Rg7 - f6
48. Tc7 - d7 Fe4 - g2
49. Td7 - d6+ Rf6 - g7

سفید تسلیم شد.

۲. گامبی وزیر

خ. ر. کاپابلانکا او. بروشتاین

(مسکو ۱۹۱۴)

تفسیر از م. م. باتوینیک

1. d2 - d4 d7 - d5
2. C2 - c4 e7 - e6
3. Cg1 - f3 Cg8 - f6
4. Cb1 - c3 Ff8 - e7
5. Fc1 - g5 0 - 0
6. e2 - e3 Cb8 - d7
7. Ta1 - c1 b7 - b6
8. c4xd5 e6xd5
9. Dd1 - a4 Fc8 - b7

9. ...c5 فوری با قربانی پیاده d5 (پس از 10. Dc6) منطقی‌تر است. اما کاپابلانکا با کتاب درسی کاپابلانکا بازی می‌کند و در این نبرد پیاده را قربانی نمی‌کند ... خود کاپابلانکا برای حرکت قبلی 9. Fb5 را ترجیح داده است. اکنون سفید، برتری جزئی دارد.

10. Ff1 - a6 Fb7xa6

پس از 10. ... Dc8
11. Cxd5 Cxd5 12. Fxb7 Dxb7 13. Fxe7 Cxe7 14. Dxd7
و سیاه پیاده از دست می‌داد.

11. Da4 xab c7 - c5
12. Fg5xf6 ...

سفید فیل خود را با اسب غیر فعال d7

تعویض می‌کند که تصمیم خوبی نیست!

0 -0 .12 سیاه را به دردسر می‌انداخت.

12. ... Cd7xf6

13. d4xc5 ...

و در اینجا 0 - 0 .13 لازم بود. اکنون سیاه وارد مرحله وسط بازی با پوزیسیونی بهتر می‌گردد.

13. ... b6xc5

14. 0 - 0 Dd8 - b6

15. Da6 - e2 ...

بی تردید Dxb6 .15 بهتر بود و موجب تضعیف پیاده d5 می‌شد که در آن صورت سفید لااقل می‌توانست به تساوی دست پیدا کند. تجمع مهره‌های سفید در سه عرض اول این امکان را به سیاه می‌دهد که حرکت غیر منتظره‌ای بیابد.

15. ...c5 - c4 !!



ایده‌ای که در عرض بیست‌وشش سال در تمام پوزیسیون‌های مشابه وجود داشته است. می‌توان گفت که سیاه احتمالاً تنها یکبار از حمله به پیاده b2 خودداری کرده است و آن در ششمین بازی بین فیشر و اسپاسکی بوده است. (ریک یا ویک ۱۹۷۲) و این منجر به شکست سیاه، یعنی اسپاسکی در این بازی شده است.

سیاه با حمله به پیاده b2 دفاع از d5 را فراهم می‌آورد. و در حالت b2 - b3 نیز، سیاه صاحب پیاده فعال و رونده می‌شود.

16. Tf1 - d1 Tf8 - d8

17. Cf3 - d4 ...

اسب در اینجا در موقعیت خوبی قرار دارد اما کماکان پیاده d5 تهدید می‌شود.

در حرکت بعدی کاپابلانکا آماده تعویض فیل با اسب سفید می‌شود تا پیاده‌های مرکزی خود را کاملاً از خطر دور کند. فکر می‌کنم این ایده در آن زمان ایده بکری بوده است و مرا متقاعد کرده است تا بارها از آن استفاده کنم.

17. ... De7 - b4 !

18. b2 - b3 ...

سفید داوطلبانه امکان ایجاد پیاده رونده‌ای برای سیاه فراهم می‌کند. سفید حرکت بیست‌ویکم سیاه را محاسبه نکرده است.

18. ... Ta8 - c8

19. b3xc4 d5xc4

20. Tc1 - c2 Fb4xc3

21. Tc2xc3 Cf6 - d5 !

سفید پیاده را نمی‌تواند بردارد زیر ماتریال

از دست می‌دهد (22. Txc4 Cc3)



عملاً پیاده‌های سفید در جناح شاه غیر فعال هستند و سیاه تنها یک پیاده رونده دارد. این حالت در بازی اول (شماره یک) هم وجود داشت.

22. Tc3 - c2 c4 - c3

23. Td1 - c1 Tc8 - c5

24. Cd4 - b3 ...

سفید سعی در تکرار پوزیسیون خود دارد. چون با حرکت 24. e4Cb4 ماتریال از دست می‌دهد.

24. ... Tc5 - c6

25. Cb3 - d4 TC6 - c7

26. Cd4 - b5 ...

سفید بوی خطر (ترکیب) را حس نمی‌کند.

26. ... Tc7 - c5

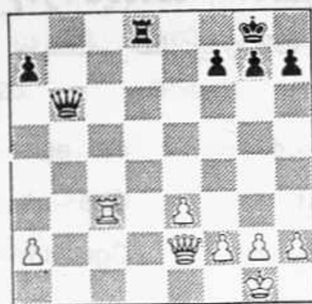
27. Cb5xc3 ...

فاجعه نزدیک می‌شود.

27. ... Cd5xc3

28. Tc2xc3 Tc5xc3

29. Tc1xc3 ...



29. ...Db6 - b2

به همین راحتی، و من ترسی ندارم از اینکه بگویم که این کار یک نابغه است .. متأسفانه بـروشتاین ساده‌لوحانه گـمان مـی‌کرد کـه کاپابلانکا برای آخر بازی با پیاده رونده "a" بازی می‌کند.

(29. ...Db1 + 30. Df1 Dxa2)

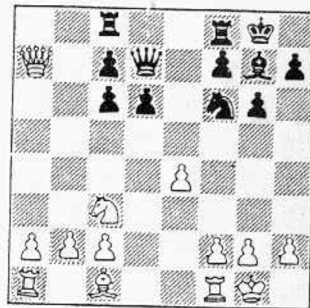
سفید تسلیم می‌شود.

خ. ر. کاپابلانکا آ. نیمزوویچ

تورنمنت بین‌المللی پیترزبورگ ۱۹۱۴

1.	e2 - e4	e7 - e5
2.	Cg1 - f3	Cb8 - c6
3.	Cb1 - c3	Cg8 - f6
4.	Ff1 - b5	d7 - d6
5.	d2 - d4	Fc8 - d7
6.	Fb5xc6	Fd7xc6
7.	Dd1 - d3	e5xd4
8.	Cf3xd4	g7 - g6

حرکتی جدید، که وقتی انتخاب کردم، قصد داشتم از دفاع‌های رایج که برای نیمزوویچ شناخته شده بود، خودداری کنم، اما او آنرا به حساب ترس من گذاشت.



9.	Cd4xc6	b7xc6
10.	Dd3 - a6	Dd8 - d7
11.	Da6 - b7	Ta8 - c8
12.	Db7xa7	Ff8 - g7
13.	0 - 0	0 - 0

سیاه یک پیاده کمتر دارد، اما همه آنها آماده ورود به صحنه نبردند. سفید به خاطر انجام سه حرکت با وزیر در تعقیب پیاده، به شدت از گسترش باز مانده است، در ادامه گر چه نیمزوویچ چندان قوی بازی نکرده است، اما فکر می‌کنم انتقاد از بازی او چندان درست نباشد. زیرا هیچ یک از مفسران حرکت مناسبی را برای ادامه بازی پیشنهاد نکرده‌اند. همه آنها حرکات غیر مرتبط به هم ارائه داده‌اند. اما بازی استادان تراز اول به حرکات غیر مرتبط تفکیک نمی‌شود، بلکه طرح باید اندیشمندانه و منسجم باشد.

14.	Da7 - a6	Tf8 - e8
15.	Da6 - d3	...

از پانزده حرکت انجام شده سفید، شش حرکت با وزیر بوده است. به نظر می‌رسد که سفید قصد تحکیم پوزیسیون خود را دارد. اما به اندازه کافی متوجه نیرومندی طرح سیاه که قصد اشغال ستون‌های باز به وسیله رخ‌های خود و در صورت امکان اشغال خانه c4 به وسیله اسب خود دارد، نشده است. در عین حال سیاه می‌خواهد با حفظ برتری پوزیسیونی خود اگر شد پیاده خود را پس بگیرد.

15.	...	Dd7 - e6
16.	f2 - f3	Cf6 - d7

همراه با باز شدن قطر فیل و تهدید مضاعف

در جناح وزیر سفید برای حمله به پیاده‌های "a" و "b". در اینکه سفید بتواند در ادامه بازی دفاع خوبی پیدا کند، تردید وجود دارد. در نهایت او می‌تواند برای تساوی بجنگد.

17. Fc1 - d2 Cd7 - e5

18. Dd3 - e2 Ce5 - c4

19. Ta1 - b1 Tc8 - a8

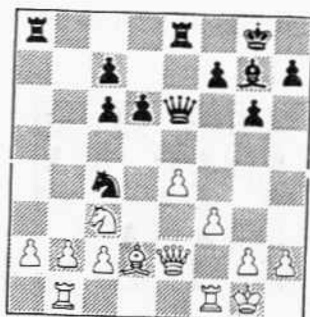
حمله از نو آغاز شده است. حالا سیاه بدون اینکه برتری خود را از دست بدهد می‌تواند پیاده خود را پس بگیرد.

اکنون اگر سفید 20. b3، آنگاه

20. ... Cxd2

21. Dxd2 Ta3

و پیاده "a" رفتنی است.



20. a2 - a4 Cc4xd2

21. De2xd2 De6 - c4

22. Tf1 - d1 Te8 - b8

23. Dd2 - e3 Te8 - b4

24. De3 - g5 Fg7 - d4+

25. Rg1 - h1 Ta8 - b8

26. Td1xd4 ...

اجباری. تهدید سیاه Fxc3... .26 بود.

26. ... Dc4xd4

سیاه ماتریال از دست داده را جبران می‌کند. ادامه بازی نیازی به تفسیر ندارد. من این بازی را از آن جهت انتخاب کردم که یک بازی پوزیسیونی بود.

27. Tb1 - d1 Dd4 - c4

28. h2 - h4 Tb4xb2

29. Dg5 - d2 Dc4 - c5

30. Td1 - e1 Dc5 - h5

31. Te1 - a1 Dh5xh4+

32. Rh1 - g1 Dh4 - h5

33. a4 - a5 Tb8 - a8

34. a5 - a6 Dh5 - c5+

35. Rg1 - h1 Dc5 - c4

36. a6 - a7 Dc4 - c5

سفید تسلیم شد. (این هم یکی از بازی‌های کلیدی کاپابلانکا است. قربانی پیاده "a" در پوزیسیونهای مشابه و بعد حمله به پیاده‌های حریف در ستون "a" و "b" و سلاح نیرومند بسیاری از استادان شده است.)

۴. گامبی وزیر

خ . ر . کاپابلانکا   د . یانوسکی

تورنمنت یادبود رایس

نیویورک . سال ۱۹۱۶

تفسیر از م . م . باتوینیک

1. d2 - d4 Cg8 - f6
2. Cg1 - f3 d7 - d5
3. c2 - c4 c7 - c6
4. Cb1 - c3 Fc8 - f5
5. Dd1 - b3 ...

امروزه cd .5 قوی‌تر محسوب می‌شود و اگر cd... .5 ، آنگاه Db3 .6 و پس از آن فیل وزیر سیاه باید به خانه C8 بیاید.

5. ... Dd8 - b6
6. Db3xb6 ...

بهتر بود سفید cd .6 می‌کرد و پس از Dxb3 ... .6 چنان وضعیتی پدید می‌آورد که در بازی با تغییر رنگ مهره‌ها وجود دارد. ستون باز "a" در این پوزیسیون مهم‌تر از پیاده‌های دوبله است.

6. ... a7xb6
7. c4xd5 Cf6xd5
8. Cc3xd5 c6xd5
9. e2 - e3 Cb8 - c6
10. Fc1 - d2 Ff5 - d7 !

اولین بار است که کاپابلانکا چنین حرکتی را انجام می‌دهد، گر چه فیل در خانه f5 "فعال" است، سیاه آنرا در پوزیسیون غیر فعال قرار می‌دهد تا از اسب c6 دفاع و به پیاده فعال b6 کمک کند. مهره‌های کاپابلانکا همواره با هم هماهنگی دارند.

11. Ff1 - e2 ...

بهتر بود سفید fb5 .11 و یا fd3 .11 می‌کرد. قلعه رفتن در اینجا عاقلانه نیست. بهتر است شاه را به خانه e2 منتقل کرد و سپس ! Ce5 .12 تا همه نگرانی‌های سفید برطرف شود.

11. ... e7 - e6
12. 0 - 0 Ff8 - d6
13. Tf1 - c1 Re8 - e7
14. Fd2 - c3 Th8 - c8
15. a2 - a3 ...

سفید بدون طرح بازی می‌کند. حرکت اخیر تنها انسجام پیاده‌های سفید را در جناح وزیر تضعیف می‌کند. اگر اکنون سیاه موفق شود که اسب را به c4 ببرد، برتری پوزیسیونی او افزایش می‌یابد.

15. ... Cc6 - a5
16. Cf3 - d2 f7 - f5
17. g2 - g3 b6 - b5



سیاه زمینه انتقال اسب به c4 را فراهم می‌کند، اما اگر:

18. Fxa5 ! Txa5 19. Txc8 Fxc8

20. Tc1Fd7 21. Cf3(cb3 یا)

علیرغم دور بودن شاه سفید از مرکز بازی به تساوی کشیده می‌شد.

می‌توان گفت که طرح کاپابلانکا (دوبله کردن پیاده ستون "b" و بردن اسب به خانه c4) به طور جدی در این بازی با مشکل مواجه شده است.

18. f2 - f3 Ca5 - c4

19. Fe2xc4 ...

بهتر از 19. cxc4 ، اسب را باید حفظ کرد.

19. ... b5xc4

20. e3 - e4 Re7 - f7

21. e4 - e5 ...

با وجود پوزیسیون بازنده‌ای که سفید دارد این حرکت اشتباه است زیرا اسب خوب سفید به طور غیر مترقبه‌ای به صورت غیر فعال در آمده است. پس از

Cd2 - f3 - e5 و22. f4! 21. ef ef.

شانس پیروزی سیاه زیر سئوال می‌رود.

21. ... Fd6 - e7

22. f3 - f4 b7 - b5

سیاه به درستی پیاده خود را تحرک می‌بخشد و برای او دو امکان تخریبی (g7 - g5 و b5 - b4) وجود دارد تا به مهره‌های خود آزادی عمل بدهد. چون سفید نمی‌تواند هیچگونه ابتکاری به خرج دهد و کاپابلانکا همیشه به پوزیسیون‌های تاکتیکی، بی‌نقص بازی می‌کند، از این رو شانس برای یانوسکی در این بازی وجود ندارد.



23. Rg1 - f2 Ta8 - a4

24. Rf2 - e3 Tc8 - a8

25. Ta1 - b1 h7 - h6

26. Cd2 - f3 g7 - g5

27. Cf3 - e1 Ta8 - g8

28. Re3 - f3 g5xf4

29. g3xf4 Ta4 - a8

30. Ce1 - g2 Tg8 - g4

31. Tc1 - g1 Ta8 - g8

32. Fc1 - e1 b5 - b4 !

اکنون سیاه با آخرین توان خود (فیل d7) وارد بازی می‌شود. در حالت 33. Fxb4 Fxb4 . ab سیاه از طریق h6 - g5 - h4 - h3 برنده می‌شود.

33. a3xb4 Fd7 - a4

34. Tb1 - a1 ...

۵. بازی اسپانیایی

ف. مارشال   خ. ر. کاپابلانکا

تورنمنت بین‌المللی در نیویورک

سال ۱۹۱۸

1. e2 - e4 e7 e5

2. Cg1 - f3 Cb8 - c6

اولین حرکت غیر مترقبه. برای اولین بار در عرض ده سال گذشته مارشال به من اجازه می‌دهد تا شروع اسپانیایی را اجرا کنم.

3. Ff1 - b5 a7 - a6

4. Fb5 - a4 Cg8 - f6

5. 0 - 0 Ff8 - e7

6. Tf1 - e1 b7 - b5

7. Fa4 - b3 0 - 0

شگفتی دیگر. در اینجا من احساس کردم که مارشال چیزی برای من تدارک دیده است

8. C2 - c3 d7 - d5



9, e4xd5 ...



اگر 34. Tbc1، آنگاه ! 34. ...TxF4+ و سیاه باز هم به پیروزی می‌رسد.

34. ... Fa4 - c2

35. Fe1 - g3 Fc2 - e4+

36. Rf3 - f2 h6 - h5

37. Ta1 - a7 ...

یا 37. Ce3h4

37. ... Fe4xg2

38. Tg1xg2 h5 - h4

39. Fg3xh4 Tg4xg2+

40. Rf2 - f3 Tg2xh2

41. Fh4xe7 ...

حرکت 41. Txe7+ Rf8 42. Ff6 Tgh8 ! خوب نبود.

41. ... Th2 - h3+

42. Rf3 - f2 Th3 - b3

43. Fe7 - g5+ Rf7 - g6

44. Ta7 - e7 Tb3xb2+

45. Rf2 - f3 Tg8 - a8

46. Te7xe6+ Rg6 - h7

سفید تسلیم شد.

(در دوره مـا سـفید مـی‌توانـد بـا بـررسی واریانت مارشال از زدن d5 با حرکت 9. d4 خودداری کند و در این حالت مبارزه خصلت دیگـری پـیدا مـی‌کند کـه شـروع اسپانیایی نامیده می‌شود. م . باتوینیک .)

9. ... Cf6xd5

10. Cf3xe5 ...

پس از مدت زیـادی تـفکر بـه ایـن نـتیجه رسـیدم عـلیرغم اینکه زیـر ضـربه شـدید حریف قرار خواهم گرفت، بهتر است پیاده را بردارم و چون تشنه نبرد بودم و احسـاس می‌کردم از طرف شـطرنجبازان بـه مـبارزه طـلبیده شـده‌ام و آنـها بـا سـوءاستفاده از گمنامی من سعی دارند مرا تشویق به انجام کارهای غیر مترقبه و خطرناک بکنند. بنابر این پس از بررسی اوضـاع مـبارزه را قـبول کردم و پیاده را برداشتم.

محاسبات من نشان مـی‌داد کـه پـوزیسیون بعدی سفید پس از برداشتن پیاده قابل دفاع است.

10. ... Cc6xe5

11. Te1xe5 Cd5 - f6

12. Te5 - e1 ...

حرکت طبیعی 12. d4 است که به همین وضعیت منجر می‌شود، اما برای اینکه مـقام شامخ حریف را زیر سئوال ببرم، بـه جـنین ادامه‌ای تن در دادم و او را در ایـن خـوش خیالی باقی گذاشتم که از من قوی‌تر است.

12. ... Fe7 - d6

13. h2 - h3 Cf6 - g4

حمله آغاز می‌شود اسب را نـباید بـرداشت زیرا 14. hg Dh4 15. g3Fxg3 16. fg Dxg3+ با حرکت بعدی 17. ... Fxg4 و سیاه برنده می‌شود و یا 14. hg Dh4 15. Df3 Dh2+ 16. Rf1 Fxg4 17. Dxg4 Dh1+ 18. Re2 Tfe8+

و سیاه برنده می‌شود (کـاپابلانکا در ایـنجا 19. Fe6 ! را ندیده است که اخیراً توسط یک شطرنجباز لنین گرادی بنام . ای پالکین ابداع شده است. با این حرکت به جای اینکه سیاه برنده بازی بشود، سفید برنده می‌شود. ادامه درست که منجر به برد سیاه مـی‌شود، چنین است.

15. ... Fh2+ !

که در واریانت کاپابلانکا وجود دارد.

16. Rf1 Fxg4

17. De4 Ff4

18. g3Dh2 (م . باتوینیک

14. Dd1 - f3 ...

این حرکت در عین حالی کـه جـنبه دفـاعی دارد، حمله هم به حساب مـی‌آید: رخ a8 زیر ضربه قرار دارد و علاوه بر آن وزیر f7 تهدید می‌کند.

14. ... Dd8 - h4

15. d2 - d4 !

نباید 15. Te8 کرد زیرا



15. ... Fb7 !

16. Txf8+ Txf8

17. Dxg4 Te8

18. Rf1 De7

19. Fe6

(بهتر از همه) 19. ... d5 و وضع سیاه بهتر می‌شود.

15. ... Cg4xf2

این اسب را هنوز نباید حرکت داد، اما برای سیاه حرکت بهتری وجود ندارد. او باید با حمله ضعف خود را جبران کند.

16. Te1 - e8 ...

نباید اسب را برداشت:

16. Dxf2 Fh2+ !

(اما فوراً 16. ... Fg3 زیرا! 17. Dxf7+ و مات در حرکت بعدی)

17. Rf1 Fg3

18. De2 Fxh3

19. gh Tae8

و سیاه برنده می‌شود.



(از نظر تئوری ! 16. Fd2 هنوز قوی‌ترین حرکت به حساب می‌آید. م . باتووینیک.)

16. ... Fc8 - g4

بهترین دفاع حمله کردن است. از ادامه 16. ..Fxh3 و یا 16. ... Cxh3+ چیزی عاید نمی‌شود.

(ادامه بازی نشان می‌دهد که ! 16. ...Cg4 شانس تساوی را به سیاه می‌داد. م . باتووینیک)

17. h3xg4

حرکت 17. Dxf2 باخت ندارد، اما شانس تساوی را نصیب سیاه می‌کند،

17. ...Fd6 - h2+

اگر 17. ...Cg4 آنگاه 18. Ff4 و فوراً حمله سیاه دفع می‌شود.

18. Rg1 - f1 Fh2 - g3

من منتظر حرکت 18. ... Ch1 بودم که پس از آن سفید می‌توانست به راحتی از پوزیسیون خود دفاع کند. احتمالاً بهترین

حرکت 19. Fe3 می‌باشد.



باید توجه داشت که سفید با وزیر و فیل فشار بر f7 را حفظ کرده است.

19. Te2xf2

شاید 19. Re1 بهتر از حرکت متن باشد

19. ... Dh4 - h1

20. Rf1 - e2 Fg3xf2

ادامه 20. ...Dxc1 نتیجه بهتری نصیب سیاه نمی‌کند.

21. Fc1 - d2 Ff2 - h4

22. Df3 - h3

برای اجباری شدن تعویض وزیرها سفید می‌بایست ابتدا شاه خود را به c2 منتقل می‌کرد که در آنجا کاملاً در امان می‌ماند.

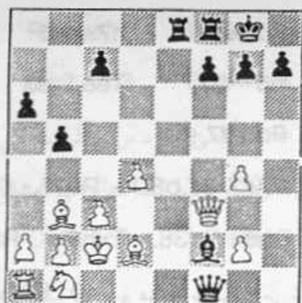
22. ... Ta8 - e8

23. Re2 - d3 Dh1 - f1+

24. Rd3 - c2 Fh4 - f2

25. Dh3 - f3 ...

25. ... Df1 - g1



همراه با گشودن راه فیل. اگر 25. ...Te2 آنگاه

26. a4 ! 27. ab Fe3 ! 28.Fc4

(ساده‌تر 28. Dxe3 م . باتوینیک)

28. ... Txd2+ 29. Cxd2 Dxd2+

30. Rb3 پوزیسیون سیاه ناامید کننده است. او نمی‌تواند 30. ...ab کند زیرا در آن صورت ! 31. Dxf7+

26. Fb3 - d5 c7 - c5

27. d4xc5 Ff2xc5

28. b2 - b4 ...

سفید ابتکار را به دست گرفته است.

28. ... Fc5 - d6

29. a2 - a4 a6 - a5

این حرکت اجباری بود زیرا سیاه با از دست دادن ستون باز "a" حداقل پوزیسیون شاه سفید را بی حفاظ می‌کند.

30. a4xb5 a5xb4

31. Ta1 - a6 b4xc3

32. Cb1xc3 Fd6 - b4

33. b5 - b6 Fb4 xc3

34.	Fd2xc3	h7 - h6
35.	b6 - b7	Te8 - e3
36.	Fd5xf7+	

با حرکت 36. ...Txf7 37.b8D+ Rh7

و 38. Txh6+ Rhx6 39. Dh8+

و Dh5+ 40 هم منجر به ماتی می‌شد.

(الگو ریتم‌های ابتکاری در زمانی به کار می‌رود که یک واریانت شروع بازی و یا حتی یک پوزیسیون وسط بازی را برای نبرد تدارک ندیده است م. باتوینیک)

٦. گامبی وزیر

خ. ر. کاپابلانکا ام. لاسگر

بازی دهم برای مقام اولی در هاوانا

سال ۱۹۲۱

1.	d2 - d4	d7 - d5
2.	c2 - c4	e7 - e6
3.	Cb1 - c3	Cg8 - f6
4.	Fc1 - g5	Ff8 - e7
5.	e2 - e3	0 - 0
6.	Cg1 - f3	Cb8 - d7
7.	Dd1 - c2	...

حرکت متن ضعیف‌تر از 17. Tc1 است. سفید احتمالاً می‌خواست از چارچوب تئوری خارج بشود.

7.	...	c7 - c5
8.	Ta1 - d1	Dd8 - a5
9.	Ff1 - d3	h7 - h6

به منظور برداشتن پیاده از زیر ضرب فیل سفید. تهدید سفید 10. Fxh7+ بود.



10.	Fg5 - h4	c5xd4
11.	e3xd4	d5xc4
12.	Fd3xc4	Cd7 - b6
13.	Fc4 - b3	Fc8 - d7
14.	0 - 0	Ta8 - c8
15.	Cf3 - e5	...

گسترش سفید عالی است. اکنون زمان انتخاب طرح است. سیاه یا باید فیل e7 را با فیل h4 تعویض کند و یا به منظور وادار کردن حریف به تعویض، مهره‌ای را در d5 قرار دهد تا وضعیت ساده‌تر شود. همه این حرکات باید طوری انجام شود که سفید نتواند پیاده d4 خود را براند. ضعف سفید پیاده ایزوله "d" است. اما این پیاده در مقایسه با پیاده e6 سیاه فضای بیشتری برای مانور سوارهای سفید در اختیار او قرار می‌دهد

15. ... Fd7 - b5

حرکتی ضعیف که می‌تواند سیاه را دچار مشکلات زیادی بکند. سیاه می‌خواهد از نظر زمان پیش بیفتد تا بتواند اسب خود را از خانه b6 به b5 ببرد که پوزیسیون سیاه به آن بستگی دارد. اما همان طوری که در ادامه بازی می‌بینید، حرکت انجام شده اشتباه است.

حرکت منطقی و ساده Fc6 ... .15 و سپس Fd5 است که بازی بسیار خوبی را نصیب سیاه می‌کند

16. Tf1 - e1 Cb6 - d5

در نگاه اول سیاه پوزیسیون بهتری دارد، اما چنین نیست. سفید می‌تواند چنین بازی کند:

17. Fxf6 Fxf6

18. Fxd5 ed

19. Df5



که پوزیسیون سیاه به سختی قابل دفاع می‌باشد.

17. Fb3xd5 Cf6xd5

18. Fh4xe7 Cd5xe7

19. Dc2 - b3 Fd5 - c6

فیل به خانه طبیعی خود برمی‌گردد. این کار باید در حرکت پانزدهم انجام می‌گرفت.

20. Ce5xc6 b7xc6

پس از یک سری ساده شدن پوزیسیون، وضع سیاه کمی بهتر شد. اما او دو پیاده ایزوله دارد که به راحتی پیاده‌های سفید نمی‌توانند در حمله شرکت کنند.

21. Te1 e5 Da5 - b6

22. Dd3 - c2 Tf8 - d8

23. Cc3 - e2 ...

سفید می‌توانست Ca4 .23 کند، اما سفید نمی‌خواهد پیاده "d" خود را در معرض خطر قرار دهد. به همین جهت او، حرکت متن را بازی کرده است که در ازای آن اسب موقعیت خوبی را برای دفاع دارد.

23. ... Td8 - d5

24. Te5xd5 c6xd5

سیاه پوزیسیون خود را تقویت کرده است. او تنها ستون باز را، برای خود حفظ کرده و مهره‌هایش در وضعیت خوبی قرار دارند. تنها ضعف او پیاده ایزوله a7 است که نمی‌تواند حمله کند زیرا مهره‌های سفید آرایش خوبی دارند.

سئوال این است که آیا سیاه می‌تواند از این موقعیت سود ببرد و خود را نجات دهد یا خیر؟ به علاقمندان توصیه می‌کنم که با دقت

تک‌تک حرکات این بازی را دنبال کنند.

25. Dc2 - d2 Ce7 - f5

این حرکت دو مهره سفید را که از d4 دفاع می‌کنند تحت فشار قرار می‌دهد و در عین حال از Tc1 .26 پیش‌گیری می‌کند.

26. b2 - b3 h6 - h5

برای این که تا مدتی از g4 - g2 جلوگیری کند.

27. h2 - h3 h5 - h4

این حرکت پوزیسیون اسب f5 را بیشتر تقویت می‌کند. برای راندن آن سفید باید ضمن باز کردن جناح شاه خود g4 - g2 کند.

28. Dd2 - d3 Tc8 - c6



هدف از این حرکت دفاع از خانه a6 است تا وزیر سفید نتواند به پوزیسیون سیاه نفوذ کند زیرا وزیر سیاه می‌خواهد به b4 برود.

29. Rg1 - f1 g7 - g6

چون سفید تنها می‌تواند حرکات انتظاری انجام دهد، سیاه بدون عجله، پوزیسیون خود را برای تعرض آماده می‌کند.

30. Dd3 - b1 Db6 - b4

31. Rf1 - g1 a7 - a5

32. Db1 - b2 a5 - a4

با حمله در جناح وزیر نه تنها سیاه از تنها پیاده ضعیف "a" حمایت می‌کند، بلکه ضعف تازه‌ای هم در بازی سفید پدید می‌آورد، زیرا به زودی سفید صاحب دومین پیاده ایزوله خود خواهد شد.

33. Db2 - d2 ...

سفید به امید شانس تساوی قصد تعویض وزیر را دارد.

33. ... Db4xd2

34. Tb1xd2 a4xb3

35. a2xb3 Tc6 - b6

36. Td2 - d3 ...



اجباری. اگر Tb2 .36، آنگاه Tb4 ... .36 که سفید یک پیاده از دست می‌داد.

36. ... Tb6 - a6

37. g2 - g4 ...

در غیاب وزیر باز کردن جناح شاه چندان خطرناک نیست. علاوه بر این سفید قصد دارد شاه خود را کمی در حرکت آزاد بگذارد.

37. ... h4xg3
38. f2xg3 Ta6 - a2
39. Cc2 - c3 Ta2 - c2
40. Cc3 - d1 Cf5 - e7

اسب به جناح وزیر فرستاده می‌شود تا یکی از پیاده‌های ضعیف و ایزوله را از صحنه خارج کند. سفید نمی‌تواند پیاده b4 خود را براند زیرا متعاقب آن سفید Tc1 و سپس Tb1 می‌کند.

41. Cd1 - e3 Tc2 - c1+
42. Rg1 - f2 Ce7 - c6
43. Ce3 - d1 Tc1 - b1

حرکت جالب توجهی است. 43. ... Cb4 چندان قوی نبود. مثلاً:



43. ... Cb4
44. Td2 Tb1
45. Cb2 Txb2
46. Txb2 Cd3+
47. Re2 Cxb2
48. Rd2

اسب جایی برای رفتن ندارد و بازی مساوی است. پیاده "b" را نمی‌توان نجات داد. بنابر این حرکت بعدی او اشتباه به حساب نمی‌آید. درست است که او اکنون می‌تواند با 44. Re1 Ca5

45. Rd2 Txb3
46. Txb3 Cxb3+

برای سیاه مشکل ایجاد کند اما سرانجام این سیاه است که برنده خواهد شد.

44. Rf2 - e2 Tb1xb3
45. Re2 - e3 Tb3 - b4

سیاه در فکر آخر بازی رخ و اسب است.

46. Cd1 - c3 Cc6 - e7
47. Cc3 - e2 Ce7 - f5+
48. Re3 - f2 g6 - g5
49. g3 - g4 Cf5 - d6
50. Ce2 - g1 Cd6 - e4+
51. Rf2 - f1 Tb4 - b1+
52. Rf1 - g2 Tb1 - b2+
53. Rg2 - f1 Tb2 - f2+
54. Rf1 - e1 Tf2 - a2

تمام حرکات رخ برای این بود که چنین پوزیسیونی را ایجاد کند.

13. Tf1 - d1 Fc8 - d7

14. e3 - e4 Cd5 - b6

15. Fc4 - f1 Ta8 - c8

16. b2 - b4 Fd7 - e8

پـــوزیسیون دفـاعی، در حـال و هـوای پوزیسیون اشتانیتز، کـه مـهره‌ها در آن دو عرض آخر متمرکز مـی‌شوند. سـیاه نـقطه ضعفی ندارد، اما فضای آزاد هم برای مانور ندارد. بنابر این تاکتیک سفید باید معطوف به آن باشد که مـهره‌های سـیاه را در هـمان حال زمین گیر کند. در آن صـورت، سـیاه برای آزاد شدن از وضع دیر یا زود حرکتی خواهد کرد که منجر به ضعف پوزیسیونی او خواهد شد.

سفید باید سعی کند از خانه‌های c5 و d6 بهره‌برداری کند و اسبهای خود را به آنـجا ببرد زیرا این خانه‌ها بـه آسـانی قـابل دفـاع نیستند.

برای این که اسب به d6 برود، لازم است که سفید، ابتدا e4 - e5 کند. زمان اجرای این حرکت باید به دقت انتخاب شود، زیرا این حرکت ایجاد ضعف در پیاده عـقب مـانده d4 می‌کند. در عوض، در اردوی سیاه d5 نقطه قوتی محسوب مـی‌شود کـه در آنـجا مهره‌های سیاه به خصوص اسب‌ها می‌توانند مستقر شوند. عـلاوه بـر آن در پـوزیسیون دیاگرام، سفید باید مواظب f7 - f6 باشد، که پس از آن فیل سیاه امکان پیدا می‌کند تا به خانه h5 برود و با آچـمز اسب f3 به طور غیر مستقیم برروی پیاده d4 سفید فشار آورد.

17. Dc2 - b3 Te7 - c7

18. a2 - a4 ...

به منظور برگرداندن اسب b6 که مهره‌های سیاه را به زحمت می‌اندازد.

18. ... Cf8 - g6

19. a4 - a5 Cb6 - d7

20. e4 - e5 b7 - b6

سفید آمـاده مـی‌شود بـا اسب خـانه d6 را اشغال کند و سیاه در پی c5 - c6 است. بدیهی است که پوزیسیون سیاه فـوق‌العـاده فشرده است، با این وجود سفید بـه آسـانی راهی برای کسب برتری پیدا نمی‌کند.

21. Cc3 - e4 Tc8 - b8

پوزیسیون جالبی پـدید آمـده است. سـفید اکنون چه طرحی باید انتخاب کـند؟ شـاید بهترین حرکت a5 - a6 و پس از آن Cd6 باشد، اما بهتر بود سیاه در حرکت قبل a5 را می‌زد و بعد Tb8 می‌کرد. حرکت دیگری که سفید را تقویت می‌کرد، Da3 بود. امـا سفید این حرکت را انجام نداد و این باعث شد که سیاه از موقعیت دشوار نـجات پـیدا کند.

22. Db3 - c3 Cg6 - f4

نتیجه حرکت اخیر سفید. اسب سیاه با تمپ به d5 می‌رود.





23. Ce4 - d6 cf4 - d5

24. Dc3 - a3 f7 - f6

25. Cd6xe8 Dd8xe8

26. e5xf6 g7xf6

27. b4 - b5 ...

پوزسیون بی حفاظ شاه سیاه برای حمله وسوسه انگیز است، اما قبل از این کار سفید باید امکان ضد حمله بر پیاده خود را در جناح وزیر از بین ببرد که بهترین کار ممکن تعویض هر دو پیاده است، تا پس از آن توجه خود را به جناح شاه معطوف کند.

27. ... Tb8 - c8

این حرکت لازم بود. مثلاً اگر سیاه چنین می‌کرد:

27 ... c6 - c5

پس از 29. Fc4 28. dc bc دچار وضع وخیمی می‌شد.

28. b5 x c6 Tc7 x c6

29. Tc1 x c6 Tc8 x c6

30. a5 x b6 a7 x b6

پس از همه این تعویض‌ها و در ازای بی‌حفاظ ماندن شاه سیاه، تنها چیزی که عاید سیاه شده است پیاده رونده b6 می‌باشد که فیل سفید آن را کنترل می‌کند.

31. Td1 - e1 ...

بهتر بود سفید 31. Fb5 می‌کرد و رخ را به خانه c7 می‌راند.

31. ... De8 - c8

32. Cf3 - d2 Cd7 - f8

حرکت 32... Tc3 به خاطر 33. Da1 مناسب نبود.

33. Cd2 - e4 Dc8 - d8

34. h2 - h4 ...

این پوزیسیون بیش از آن خطرناک است که در نگاه اول به نظر می‌رسد.

لحظه تعیین کنند فرا رسیده است. از دید کلی، در هیچ طرف ضعفی به نظر نمی‌رسد اما اگر سیاه بتواند خود را نجات دهد، شانس آورده است و در ضمن تنها شانس او حرکت h7 - h6 همراه با راندن اسب سفید

از طریق f5 - f6 است اما حرکت

34. ... f6 - f5 ضعیف است زیرا:

35. Fb5. Tc7 36. Cg5 Te7

37. Fc4



و سیاه در حقیقت بی‌یار و یاور می‌ماند. فرا گرفتن این پوزیسیون جالب و آموزنده است.

34. ... Tc6 - c7

به نظر من این حرکت خوبی نیست زیرا از این پس سیاه آینده‌ای نخواهد داشت.

35. Da3 - b3 Tc7 - g7

تهدید سفید 36. Fc4 و سپس F x d5 و D x d5 + . است.

حرکت متن به منظور تشویق سفید به حرکت g2 - g3 انجام گرفته است.

36. g2 - g3 Tg7 - a7

37. Ff1 - c4 Ta7 - a5

38. Ce4 - c3 Cd5 x c3

این حرکت لازم بود و گرنه پس از زدن اسب سیاه در d5، موقعیت خطرناک سیاه کاملاً آشکار می‌شد.

39. Db3 x c3 Rg8 - f7

40. Dc3 - e3 Dd8 - d6

41. De3 - e4 Ta5 - a4

42. De4 - b7+ Rf7 - g6

43. Db7 - c8 Dd6 - b4

44. Te1 - c1 ...

در اینجا سیاه 44. ... De7 می‌کند و پس از چهار حرکت بازی به اتمام می‌رسد.

گرچه حرکت انتخابی سیاه خوب نیست اما از فرجام کار گریزی نیست.

مثلاً اگر 44. ... Da3 (حرکت بهتری به نظر می‌آید) آنگاه 45. Fd3+ f5 نباید 45. ... D x d3 کرد، چون 46. De8+ و رخ از دست می‌رود و همچنین نباید 45. ... Rh6 کرد زیرا 46.Tc7 همراه با تهدید

47. D x f8 + D x f8

48. T x h7 +)

46. De8 + Rh6 47. Te1 Ta8

48. T x e6 + C x e6

49. D x e6 + Rg7

50. De6 +

و مات در چند حرکت

44. ... Db4 - e7

45. Fc4 - d3 Rg6 - h6

46. Tc1 - c7 Ta4 - a1 +

47. Rg1 - g2 De7 - d6

48. De8 x f8 + .

سیاه تسلیم شده است.



شماره ۸. گامبی وزیر

م. ویدمار — **خ.ر. کاپابلانکا**

تورنمنت بین‌المللی لندن . ۱۹۲۲

1. d2 - d4 — d7 - d5
2. Cg1 - f3 — Cg8 - f6
3. c2 - c4 — e7 - e6
4. Cb1 - c3 — Ff8 - e7
5. Fc1 - g5 — Cb8 - d7
6. e2 - e3 — o - o
7. Ta1 - c1 — c7 - c6
8. Dd1 - c2 — ...

امروزه Fd3 قوی‌تر محسوب می‌شود.

8. ... — d5xc4
9. Ff1xc4 — Cf6 - d5
10. Fg5xe7 — Dd8xe7
11. o - o — b7 - b6

حرکت ضعیف. این حرکت برای سیاه ایجاد مشکل می‌کند. قبل از هر چیز باید 11. ...C x c3 می‌کرد.

12. Cc3 x d5 — c6 x d5



نباید ed ... .12 کرد زیرا 13.Fd3 و پیاده گرفته می‌شود.

13. Fc4 - d3 — h7 - h6

Cf6 ... .13 خوب نیست. سیاه با این حرکت جواب Ce5 سفیدرا به تأخیر می‌اندازد.

14. Dc2 - c7 — De7 - b4



سیاه تا حدودی از گسترش باز مانده است و این حمله کمکی به سایر مهره‌ها نمی‌کند. وزیر دچار وضعیت نامطلوبی شده است.

هدف سیاه این است که به مشکلات سفید در جناح وزیر بیفزاید و در واقع هم اگر سفید 15. b3 کند، وزیر در موقعیت عالی قرار خواهد داشت. در جواب 15. Tc2 سیاه می‌تواند 15. ... Cf6 کند و سپس سعی کند فیل خود را بیرون بکشد.

حرکت متن به سفید امکان می‌دهد، به پوزیسیون برنده دست یابد.

15. a2 - a3 Db4 - a4

اگر 15. ... D x b2، آنگاه

16. Tb1 D x a3 17. Fb5 De7

(بهتر از همه. اگر 17. ... Cf6 آنگاه

18. Ta1 Db4 19. Tfb1

و وزیر سیاه جایی برای رفتن ندارد)

18. Fc6 Tb8 19. Ce5 Dd8

20. D x a7 C x e5 21. de

و سیاه ماتریال از دست می‌دهد.

16. h2 - h3 Cd7 - f6

17. Cf3 - e5 Fc8 - d7

18. Fd3 - c2 Da4 - b5

19. a3 - a4 Db5 x b2

20. Ce5 x d7 ...

بهترین ادامه نیست. حرکت 20. Tb1 ماتریال می‌گرفت.

20. ... Ta8 - c8

21. Dc7 - b7 Cf6 x d7

22. Fc2 - h7+ Rg8 x h7

23. Tc1 x c8 Tf8 x c8

34. Db7 x c8 Cd7 - f6

سیاه پیاده بیشتری دارد. سفید برای اینکه به پیروزی برسد، باید رخ خود را وارد بازی کند. در عین حال او نباید اجازه دهد که سیاه اسب خود را به e4 ببرد. این کار به سیاه امکان می‌دهد که تعویض وزیرها را اجباری کند.

25. Tf1 - c1 Db2 - b4

سفید تهدید کیش در c2 و تعویض وزیرها را داشت.

26. Dc8 - c2 + Rh7 - g8

27. Dc2 - c6 Dd4 - a3

اکنون سفید آماده است تا حمله به شاه را شروع کند و با تهدید دائم مات، مانع از همکاری شاه و وزیر سیاه بشود.

28. Dc6 - a8 + Rg8 - h7

29. Tc1 - c7 Da3 x a4



سیاه نمی‌توانست از پیاده f7 خود دفاع کند. اگر 29. ... Rg6 آنگاه 30. D x a7. سیاه برای اینکه پیاده را حفظ کند، باید وزیر

خود را به خانه f8 ببرد که سپردن سرنوشت بازی به قضا و قدر است.

30. Tc7 x f7 Da4 - d1 +
31. Rg1 - h2 Dd1 - h5
32. Da8 x a7 Dh5 - g6
33. Tf7 - f8 Dg6 - f5
34. Tf8 - f7 Df5 - g6
35. Tf7 - b7 Cf6 - e4
36. Da7 - a2 e6 - e5
37. Da2 x d5 e5 x d4
38. Tb7 - b8 Ce4 - f6
39. Dd5 x d4 Dg6 - f5
40. Tb8 x b6 Df5 x f2
41. Dd4 - d3 + Rh7 - g8
42. Tb6 - b8 +

سیاه تسلیم شد.

شماره ۹. شروع اسپانیایی

ای. بوگولیوبوف خ.ر.کاپابلانکا

تورنمنت بین المللی لندن . سال ۱۹۲۲

1.e2 - e4 e7- e5
2. Cg1 - f3 Cb8 - c6
3. Ff1 - b5 a7 - a6
4. Fb5 - a4 Cg8 - f6
5. o - o Ff8 - e7
6. Tf1 - e1 b7 - b5
7. Fa4 - b3 d7 - d6
8. c2- c3 o - o
9. d2 - d4 e5 x d4

در بررسی شروع‌های بالا، توضیح دادیم که این حرکت و مانور اخیر ایده بوگولیوبوف است که دفاع فوق‌العاده قوی برای سیاه محسوب می‌شود.

10. c3 x d4 Fc8 - g4
11. Fc1 - e3 Cc6 - a5
12. Fb1 - c2 Ca5 - c4
13. Fe3 - c1 c7 - c5
14. b2 - b3 Cc4 - a5
15. Fc1 - b2 Ca5 - c6
16. d4 - d5 Cc6 - b4

سیاه با تعویض یک اسب با فیل حریف، به هدف خود می‌رسد. بازی متمایز از آنچه در فصل شروع بازی گفته شد، گسترش پیدا کرده است.

از نظر سیاه این تعویض سفید را ضعیف می‌کند. اما سفید از این واریانت استقبال کرده و با احتیاط بازی می‌کند تا در دامی گرفتار نشود.

17. Cb1 - d2 Cb4 x c2
18. Dd1 x c2 Tf8 - e8

حرکت 18. ...Cd7 بهتر بود.

19. Dc2 - d3

حرکت دیگر 19. a4 بود که بازی را به جناح وزیر می‌کشاند. پس از 19. ... b4 خانه c4 پایگاه مناسبی برای استقرار اسب سفید می‌شد.

19. ... h7 - h6

به نظر من طرح اولیه سیاه تغییر کرده است، در غیر اینصورت این حرکت بی‌معنی است. در اینجا Cd7 ... .19 قوی‌تر بود.

20. Cd2 - f1 Cf6 - d7

21. h2 - h3 ...

لحظه سرنوشت‌ساز بازی. سیاه در فکر گرفتن اسب با فیل و سپس Ff6 است.

و دلیل انحراف از طرح اولیه همین است. سیاه انتظار چنین ادامه‌ای را از طرف سفید نداشت.

21. ... Fg4 - h5

از این لحظه به بعد این فیل نقش چندانی در بازی ندارد.



22. Cf3 - d2 Fe7 - f6

23. Fb2 x f6 Dd8 x f6

24. a2 - a4 c5 - c4

این حرکت امکان ایجاد پیاده رونده را به سیاه می‌دهد، اما از سوی دیگر به سفید کمک می‌کند تا هدف خود را در رابطه با قطع راه فیل سیاه عملی کند.

25. b3 x c4 Cd7 - c5

26. Dd3 - e3 b5 x a4

27. f2 - f4 Df6 - e7

28. g2 - g4 Fh5 - g6

29. f4 - f5 ...

اکنون فیل عملاً از صحنه نبرد خارج شده است، و سفید با یک سوار اضافی به بازی ادامه می دهد. درست است ک پوزیسیون پیاده‌های سفید مطلوب نیست، اما یک سوار اضافی می‌تواند خیلی از کمبودها را جبران کند.

29. ... Fg6 - h7

30. Cf1 - g3 De7 - e5

وزیر سیاه نه تنها در اینجا حاکمیت دارد، بلکه از انجام e5 - e4 برای سفید جلوگیری می‌کند.

31. Rg1 - g2 Ta8 - b8

32. Ta1 - b1 f7 - f6

برای اینکه شاه آزادی عمل داشته باشد و همچنین برای جلوگیری از e5 - e4 که پس از آن وزیر از خانه e5 دور می‌شود.

علاوه بر این با این حرکت مقدمات برگشت فیل به بازی از طریق g8 , f7 و ... فراهم می‌شود. نارسایی این حرکت در ایجاد «شکاف» e6 برای اسب‌های سفید است، اما در اختیار سیاه ابزارهای دیگری وجود دارد تا در ادامه بازی، در ازای پوزیسیون

نامطلوبی که دارد، به او کمک کند.

33. Cd2 - f3 ...



وقت بیرون آوردن سوارهای سیاه از محل استحکاماتشان فرا رسیده است.

33. ... Tb8 - b2 +
34. Tb1 × b2 Da5 × b2 +
35. Te1 - e2 Db2 - b3
36. Cf3 - d4 Db3 × e3

در واقع این حرکت لازم بود. زیرا سیاه نمی‌توانست 36. ...D × c4 انجام دهد، زیرا 37. Tc2 و سپس 38. Ce6. پس از تعویض وزیرها تنها نگرانی سفید پیاده رونده «a» می‌باشد.

37. Te2 × e3 Te8 - b8
38. Te3 - c3 Rg8 - f7
39. Rg2 - f3 Tb8 - b2
40. Cg3 - e2 Fh7 - g8
41. Cd4 - e6 ...

سیاه نمی‌تواند اسب را تعویض کند. زیرا موقعیت فیل g8 او مناسب نیست. اگر هم 41. ... C × e4، آنگاه

42. R × e4 Txe2+
43. Rd3 Th2
44. Rd4 h5
45. c5

41. ... Cc5 - b3
42. c4 - c5 d6 × c5
43. Ce6 × c5 Cb3 - d2 +
44. Rf3 - f2 Rf7 - e7



سیاه می‌توانست چنین بازی کند:

44. ...Cb1 45. C × a4 C × c3
46. C × b2 Cxe4+
47. Re3 Cd6

با شانس خوب برای تساوی

45. Rf2 - e1 Cd2 - b1

اکنون سفید نمی‌تواند آنطور که در بالا اشاره شد، بازی کند، اما در غیاب شاه سیاه امکان می‌یابد تا در چند حرکت به یک ترکیب برنده دست پیدا کند.

46. Tc3 - d3 a4 - a3

47. d5 - d6+ Re7 - d8

48. Ce2 - d4 Tb2 - b6

49. Cd4 - e6+ Fg8 x e6

سرانجام فیل سیاه دوباره فعال شده و سکوی پرتاب پیاده سفید می‌گردد.

50. f5 x e6 Tb6 - b8

51. e6 - e7+ Rd8 - e8

52. Cc5 x a6.

سیاه تسلیم شد.

اگر 42. ... Rf7، آنگاه

43. Tb7 + Re6 و 44. T x g7 (و اگر

43. ... Rg8، آنگاه 44. Dg6)

شماره ۱۰. دفاع هلندی

س. تارتاکوور خ.ر. کاپابلانکا

تورنمنت بین‌المللی نیویورک

سال ۱۹۲۴

با تفسیر باتوینیک

1. d2 - d4 e7 - e6

2. Cg1 - f3 f7 - f5

3. c2 - c4 Cg8 - f6

4. Fc1 - g5 ...

کاپابلانکا با شروعی بازی می‌کند که خود در این کتاب توصیه کرده است.

خواننده باید بپذیرد که سفید قبل از هر چیز قصد گسترش مهره‌های خود را دارد و حرکت ضعیف انجام نمی‌دهد، و این شروع بازی تصادفی انتخاب نشده است. کاپابلانکا قبلاً شکست تارتاکور در دفاع هلندی با مهره سیاه را در مقابل مارشال بارها اتود کرده است و بنابراین می‌خواهد این بازی را تکرار کند.

باید در نظر داشت که این بازی از نظر موقعیت تورنمنتی برای کاپابلانکا اهمیت زیادی دارد. او با ناکامی تورنمنت را آغاز کرد (۲ امتیاز از ۵ بازی) و در این بازی مصر بود که به پیروزی برسد.

4. ... Ff8 - e7

5. Cb1 - c3 o - o

6. e2 - e3 b7 - b6

مشکل بتوان گفت که در این حالت، کدام نحوه گسترش بهتر است.

7. Ff1 - d3 Fc8 - b7

8. o - o Dd8 - e8

در بازی به یاد ماندنی با مارشال، تارتاکوور به اشتباه 8. ... Ce4 کرد و سپس

9. F x e7D x e7 10. F x e4 fe

11. Cd2 Dh4 12. Cc x e4

و یک پیاده از دست داد. (اگر

12. ... F x e4، آنگاه 13. g3)

9. Dd1 - e2 Cf6 - e4

سیاه از حرکت طبیعی 9. ... Dh5 به خاطر ترس از حرکت 10. e4 خودداری کرده است. زیرا پس از 10. ... Cc6 با پوزیسیون مبهمی مواجه می‌شد. با توجه به این موضوع همواره حرکت طبیعی، بهترین

حرکت به حساب نمی‌آید.

اکنون پوزیسیون ساده می‌شود و سفید به برتری‌هایی دست می‌یابد.

10. Fg5 x e7 Ce4 x c3

امکان چنین مانوری از طریق De8 ... .8 فراهم شده است.

11. b2 x c3 De8 x e7

12. a2 - a4 ...

برای اینکه از دوبله ماندن پیاده «c» پس از

12. ... Cc6 13. Tfb1 Ca5

14. c5

خود را خلاص کند. سیاه بازی را در جهت ساده کردن ادامه می‌دهد به این امید که به تساوی دست یابد که در حالت کلی، استراتژی خطرناکی در مقابل کاپابلانکا می‌باشد.

12. ... Fb7 x f3

13. De2 x f3 Cb8 - c6

14. Tf1 - d1 Ta8 - e8

15. Df3 - h3 ...

سفید قصد فعال کردن پیاده ستون «f» خود را دارد.

15. ... Tf8 - f6

16. f2 - f4 Cc6 - a5

17. Dh3 - f3 d7 - d6

حرکت c5 ... .17 طبیعی‌تر به نظر می‌رسد. پس از تضعیف نقطه e6، سفید فوراً ستون «e» را باز می‌کند.

18. Tb1 - e1 ...

18. ... De7 - d7

بهتر نبود سیاه از طریق e5 ... .18 بازی را گسترش می‌داد؟

در آن صورت پس از 19. e4 پوزیسیون سفید تا حدودی به وخامت می‌گرائید. مثلاً

19. ... ed 20. e5 Tf7

21. cd Cb3 22. D x e1+

23. T x e1 T x e1+

24. Rf2 Te8 25. Dc6 ...

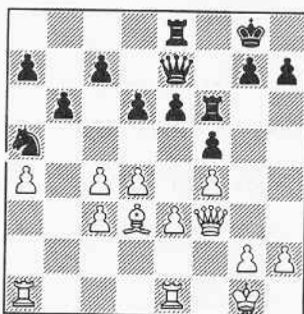
19. e3 - e4 f5 x e4

20. Df3 x e4 g7 - g6

21. g2 - g3 Rg8 - f8

22. Rg1 - g2 Tf6 - f7

23. h2 - h4 d6 - d5



سفید هنوز حرکت تهدیدآمیز h4 - h5 را در اختیار دارد واز آرایش سیاه به خوبی با خبر است. امّا پس از 23. ... C x c4 و 24. F x c4 d5 و تعویض سوارهای سبک شانس رسیدن به تساوی برای سیاه

بسیار زیاد است.

24. c4 x d5 e6 x d5

25. De4 x e8+ Dd7 x e8

26. Te1 x e8 Rf8 x e8

27. h4 - h5 ...

خوانندگانی که شطرنج را فرا می‌گیرند، شکی ندارند که کاپابلانکا از امتیاز چنین پوزیسیونی در آخر بازی برای سفید آگاه است. سفید فیل در مقابل اسب و در ازای پیاده اضافی، سیاه در جناح وزیر یک پیاده بیشتر در جناح شاه دارد. در ضمن پیاده‌های سفید در جناح شاه فعالتر و شاه سفید به مرکز نزدیکتر است.



اگر gh ... .27، آنگاه سفید صاحب پیاده رونده f می‌شود و تحرک فیل هم زیاد می‌شود و پس از Ta1 - h1 x h5 خطر برای پیاده h7 سیاه بروز می‌کند.

27. ... Tf7 - f6

28. h5 x g6 h7 x g6

29. Ta1 - h1 ...

رخ سفید به عرض هفتم نفوذ و راه شاه سیاه را قطع می‌کند. برتری‌های کاپابلانکا، افزایش می‌یابد.

29. ... Re8 - f8

30. Th1 - h7 Tf6 - c6

31. g3 - g4 ...

پیاده c3 بی‌خطر است زیرا رخ سیاه باید از پیاده g6 دفاع کند.

31. ... Ca5 - c4

32. g4 - g5! ...

با بلوکه کردن پیاده ضعیف g6 و تهدید 33. Th6 و پس از آن f4 - f5

32. ... Cc4 - e3+

33. Rg2 - f3 Ce3 - f5

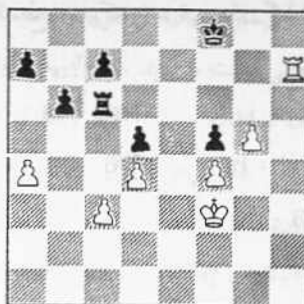
تصمیم درست باز کردن قطر فیل سفید است. به نظر می‌رسد که آخر بازی رخ برای سیاه بی‌خطر است زیرا پس از 36.FxF5 gf شاه سفید بی‌تحرک خواهد بود. البته کاپابلانکا خود به این مسأله توجه دارد.

اما در واقع آخر بازی رخ برای سفید برد دارد زیرا در ازای قربانی کردن دو پیاده، او شاه خود را فعال می‌کند و روش نبرد او همین است.

34. Fd3 x f5 g6 x f5

35. Rf3 - g3!! ...

اما در واقع این حرکت برای سیاه دور از انتظار بود. نمایش یکی از اصول زیبای آخر بازی، که کاپابلانکا بانی آن است.



35. ... Tc6 x c3+

36. Rg3 - h4 Tc3 - f3

اگر 36. ... Tc1 آنگاه

37. Rh5 Th1+ 38. ... Rg6

(38... T x h7 39. R x h7)

بدین‌ترتیب در این پوزیسیون پیاده f4 حفظ می‌شود.

37. g5 - g6 Tf3 x f4+

38. Rh4 - g5 Tf4 - e4

39. Rg5 - f6 ...

سیاه پیاده f5 را فدا می‌کند و در ازای آن نیز نمی‌تواند شاه سفید را از پوزیسیون تهدیدآمیز دور کند.

39. ... Rf8 - g8

40. Th7 - g7+ Rg8 - h8

41. Tg7 x c7 Te4 - e8

42. Rf6 x f5 ...

اکنون بدون خطر می‌توان پیاده را برداشت. از دست دادن پیاده d5 برای سیاه اجتناب‌ناپذیر است و پس از آن پیاده رونده «d» وزیر می‌شود.

42. ... Te8 - e4

43. Rf5 - f6 Te4 - f4+

44. Rf6 - e5 Tf4 - g4

45. g6 - g7+ Rh8 - g8

46. Tc7 x a7 Tg4 - g1

47. Re5 x d5 Tg1 - c1

48. Rd5 - d6 Tc1 - c2

49. d4 - d5 Tc2 - c1

50. Ta7 - c7 Tc1 - a1

51. Rd6 - c6 Ta1 x a4

52. d5 - d6

سیاه تسلیم شد.

شماره ۱۱. گامبی وزیر

زوباریف **خ.ر. کاپابلانکا**

تورنمنت بین‌المللی مسکو

سال ۱۹۲۵

با تفسیر م.م. باتوینیک

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 e7 - e6

3. Cg1 - f3 d5 x c4

در گامبی وزیر، بهتر است سیاه این کار را در حرکت دوم انجام دهد. اکنون سفید امکان پیدا کرده است که مهره‌هایش را سامان داده و مرکز را تصرف کند.

4. e2 - e4 c7 - c5

5. d4 - d5 ...

حرکت طبیعی و قوی‌تر از آن 5. F x c4 است که در همین تورنمنت کاپابلانکا در مقابل بوگولیوبوف بازی کرد. حرکت 5.d5 باعث اتلاف وقت و بلوکه شدن پیاده می‌شود و سیاه براحتی فرصت پیدا می‌کند تا مهره‌هایش را گسترش دهد.

5. ... e6xd5
6. e4 d5 Cg8 - f6
7. Ff1xc4 Ff8 - d6
8. o - o o - o
9. Fc1 - g5 Fc8 - g4
10. Cb1 - c3 Cb8 - d7
11. Cc3 - e4 Dd8 - c7

ایده‌ای مشکوک، زیرا با درهم ریختن پوزیسیون پیاده‌های جناح وزیر، همواره جای نگرانی برای سیاه وجود خواهد داشت. البته تا لحظه‌ای که سفید اسبش را وارد بازی نکرده بود، سیاه می توانست روی تساوی حساب کند.

Fe5 ... .11 از نظر پوزیسیون قوی‌تر بود.

12. Fg5 x f6 Cd7 x f6
13. Ce4 x f6+ g7 x f6
14. h2 - h3 Fg4 - h5
15. Tf1 - e1 Tf8 - e8
16. Dd1 - b3 a7 - a6
17. a2 - a4 Fh5 - g6
18. Fc4 - d3 Dc7 - d7

حرکت سیاه دقیق نیست، سیاه باید 18. ... Ff4 می‌کرد و جلوی مانور Cf3 - d2 - e4 (c4) را می‌گرفت.

19. Cf3 - d2 Te8 - e7

ادامه زیر برای سیاه خطرناک است.

19. ... T x e1+ 20. T x e1 F x d3
21. D x d3 D x a4 22. Ce4

20. Fd3 x g6 f7 x g6

تنها به خاطر دفاع از پیاده «f» با رخ از f8.

اگر 20.... 21. Ce4 Rg7
hg
22. Df3 f5 23. C x c5 F x c5
24. Dc8 + Rg8 25. D x c5 T x e1
26. T x e1 D x a4

27. De7 ، آنگاه پیشروی پیاده «d» تأمین می‌شود.

21. Cd2 - e4 Rg8 - g7
22. Db3 - c3 Fd6 - e5
23. Dc3 x c5 Fe5 x b2

لازم بود ابتدا از رخ e7 دفاع می‌کرد و سپس پیاده b2 را برمی‌داشت.

حالا اسب سفید فوق‌العاده فعال می‌شود.

24. Ce4 - g5 Ta8 - e8
25. Cg5 - e6+ Rg7 - f7
26. Ta1 - b1 Fb2 - e5
27. Dc5 - c4 Te8 - c8
28. Dc4 - b3 ...

در آن زمان فکر می‌کردند که سیاه از طریق

زیر می‌تواند به تساوی دست یابد.

28. ... Tc3 29. D x b7 D x b7

30. T x b7 T x b7 31. Cd8+ Rf8

32. C x b7 Td3

و در جـواب 29. Da2 سیاه 29. ...b5

می‌کند. اما در حالت اخیر، به آخر بازی زیاد مانده است و سفید هنوز امکانات زیادی در اختیار دارد.

28. ...	Fe5 - b8
29. g2 - g3	Dd7 - d6
30. Ce6 - f4	Tc8 - e8
31. Te1 - e6	Dd6 - d7
32. Te6 x e7+	Rf7 x e7
33. Db3 x b7!	...



ترکیب استتار شده خوب. به نظر می‌رسد که سفید بازی را به مرحله آخر بازی رخ هدایت می‌کند. مرحله‌ای که به خاطر آرایش پیاده‌های سفید تردیدآمیز به نظر می‌رسد (33... F x f4 34. gf D x b7) در واقع کاپابلانکا اتودهای ترکیبی خود را شروع می‌کند.

33. ...	Fb8 x f4
34. Tb1 - e1 + !!	...

هدف اصلی این کیش این است که فیل سیاه نتواند خانه d6 را کنترل کند. سیاه اکنون باید با فیل از کیش دفاع کند زیرا اگر 34. ... Rd6، آنگاه 35. Db6+ و اگر 34. ... Rd8 آنگاه 35. Da8 + .

34. ...	Ff4 - e5
35. d5 - d6+!!	...

حالا سفید وزیر سیاه را می‌گیرد:

35. ...	Re7 - e6
36. Db7 - b3+	Re6 - f5
37. Db3 - d3+	Rf5 - g5



سیاه از دست دادن وزیر را به تعویق می‌اندازد (37. ... Re6 38. Dc4+)، اما گریزی از این کار نیست.

38. Dd3 - e3+	Rg5 - f5
39. De3 - e4+	Rf5 - e6
40. De4 - c4+	Re6 x d6

41. Te1 - d1+ Rd6 - e7

42. Td1 x d7+ Re7 x d7

43. Dc4 x a6

سیاه تسلیم شد.

* * *

شماره ۱۲. گامبی وزیر

ای بوگولیوف خ. ر. کاپابلانکا

تورنمنت بین‌المللی مسکو

سال ۱۹۲۵

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 e7 - e6

3. Cg1 - f3 d5 x c4

4. e2 - e4 c7 - c5

Cf6 ... .4 قبلاً مورد بررسی قرار گرفته است.

5. Ff1 x c4 c5 x d4

6. Cf3 x d4 Cg8 - f6

7. Cb1- c3 Ff8 - c5

8. Fc1 - e3 Ff8 - c5

در ازای سیستم گسترش سیاه، سفید از نظر زمان جلو افتاده است. او هر دو اسب و هر دو فیلش گسترش داده در حالی که سیاه یکی از اسبها و فیل‌هایش را بیرون آورده است.

اکنون سیاه مشکل حرکت دارد. اگر

9. e5 Cd5 آنگاه .8. ... o - o

با 10. F x d5 ed 11. o - o برتری قاطع برای سفید.

8. ... Cb8 - d7



اگر سیاه می‌خواست از 9. e5 جلوگیری کند، می‌بایست e5... .8 می‌کرد که در آن صورت 9. Cdb5 و سفید به ترکیب غیرعادی دست می‌یافت. قربانی کردن سوارها در جبهه خونین نبرد، در حالی که گسترش به پایان نرسیده است.

9. Fc4 x e6 f7 x e6

10.Cd4 x e6 Dd8 - a5

سیاه می‌توانست Db6 ... .10 کند. در آن صورت 11. C xc5 C xc5 12. o - o و سیاه به سختی می‌توانست از تهدیدهای متعدد سفید، دفاع کند. مثلاً Dc6 ... .12

13. Tc1 C x e4

14. Cx e4 Dx e4 15. Te1 Rf7

16. Tc7+ Rg6 17. Fd4 Df4

18. Tee7 Td8 19. Tx g7+ Rh6

20. T x h7+ C x h7

21. T× h7+ Rxh7 22. Dh5+ Rg8

23. Dg6+ Rf8 24. Fc5+

و سفید برنده می‌شود.

11. o - o Fc5 × e3

12. f × e3 Re8 - f7

13. Dd1 - b3 Rf7 - g6

14. Tf1 - f5 ...

احتمالاً حرکت 14. Tf3 هم منجر به برد می‌شد، اما حرکت متن قوی‌تر است.

14. ... Da5 - b6

15. Ce6 - f4+ Rg6 - h6

در اینجا سفید می‌توانست مات اجباری کند زیرا در واقع داریم

16. Df7 g6 17. g4 D × e3+

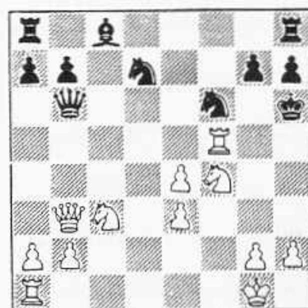
18. Rg2 gf 19. g5+ R × g5

20. Dg7+ R × f4 21. Tf1+ Re5

22. De7+ Rd4 23. Td1+ Rc4

24. De6+ Rc5 25. b4+ R × b4

26. Db3+ 27. Db5 × .



و یا

16. Df7 g6 17. g4 D × e3

18. Rg2 C × g4

(اگر هم 18. ...Cxe4، آنگاه 19. Ce6)

19. Th5 + gh 20. D×h5 + Rg7

21. D × g4 + Rf8

22. Ce6 + Re8

23. Dh5+ Re7 24. Cd5+

همراه با گرفتن وزیر. اما در واقع سفید به نوع دیگری بازی کرده است. او فکر کرده که می‌تواند ضمن دوری از مشکلاتش، بازی را به برد برساند، اما به نظر می‌رسد حرکتی که انتخاب کرده است، یک اشتباه جدی است.

16. g2 - g4 g7 - g5

این حرکت ساده، تعویض‌هایی را به دنبال دارد.

17. Db3 × b6 a7 × b6

18. Ta1 - d1 ...



سیاه بدون توجه به ماتریال اضافی، نجات پیدا کرده است. او می‌تواند چنین کند:

18. ... gf   19. g5+ Rg6
20. gf+ Cx f6 21. Tg5 + Rf7
22. ef

و سفید مجبور است برای تساوی به آب و آتش بزند، اما سیاه از این یگانه شانسی که در طول بازی برای او پیش آمد، استفاده نکرد.

18. ... Th8 - g8
19. Cf4 - d5 Cf6 x g4
20. Cd5 - e7 Tg8 - g7
21. Td1 - d6+ Rh6 - h5
22. Tf5 - f3 Cg4 - f6
23. Tf3 - h3+ Rh5 - g4
24. Th3 - g3+ Rg4 - h5
25. Ce7 - f5 Tg7 - g6



پوزیسیون فوق‌العاده جالب. سیاه در دام ماتی قرار دارد، اما عملی کردن آن بسیار مشکل است. همه مفسران در تفسیر این پوزیسیون دچار اشتباهاتی شدند. آنها روشهای مختلفی را برای بردن بازی پیشنهاد کردند. اما سیاه همواره راه نجات دارد. در واقع تنها یک حرکت منجر به برد اجباری می‌شود و آن 26. Th3 + است. بازی می‌توانست چنین ادامه پیدا کند:

26. ...Rg4 27. Rg2 Cx e4
28. Td5 Cx c3 29. Th4+ gh
30. Ch6+ Tx h6 31. h3x .

یا به صورت زیر:

26. ...Rg4 27. Rg2 Cc5
28. Ch6+ T x h6
29. T x h6 Cc x e4
30. C x e4 Cx e4 31. Td5

از ماتی h2 - h3 x.. گریزی نیست.

26. Cf5 - e7 g5 - g4

شاید قربانی ماتریال شاه را از شبکه ماتی نجات دهد. (اگر 26. ...Tg7 آنگاه کاپابلانکا می‌توانست از طریق 27. Cf5 Tg6 پوزیسیون قبلی را ایجاد و سپس ادامه 28. Th3+ را که منجر به برد می‌شود انتخاب کند. م. ب باتوینیک)

27. Ce7 x g6 Rh5 x g6

نباید 27. ... hg کرد زیرا 28. e5

28. Tg3 x g4+ Rg6 - f7
29. Tg4 - f4 Rf7 - g7
30. e4 - e5 Cf6 - e8
31. Td6 - e6

سیاه تسلیم شد.

اگر 31. ... Cc7، آنگاه سفید

+32. Te7 مـی‌کرد و سپس 33. e6 و سوار می‌گرفت.

شماره ۱۳. بازی اسپانیایی

م. ویدمار — خ. ر. کاپابلانکا

تورنمنت بین‌المللی نیویورک

سال ۱۹۲۷

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Cg1 - f3 Cb8 - c6

3. Ff1 - b5 a7 - a6

4. Fb5 - a4 Cg8 - f6

5. o - o Ff8 - e7

6. Tf1 - e1 b7 - b5

7. Fa4 - b3 d7 - d6

8. c2 - c3 Cc6 - a5

امکـان دیگـری کـه منجر بـه واریـانت بوگولیوبوف می‌شود، چنین است:

8.... o - o 9. d4 ed 10.cd Fg4

واریانت اخیر درمبحث مربوط بـه شـروع بازی بررسی شد.

9. Fb3 - c2 c7 - c5

10. d2 - d4 Dd8 - c7

به منظور خالی کردن خانه d8 برای استقرار اسب.

11. Cb1 - d2 o - o

12. h2 - h3 Ca5 - c6

همه این حرکات با طرح اولیه سیاه همخوانی دارد...

13. d4 - d5 Cc6 - d8

14. a2 - a4 b5 - b4

سیاه می‌توانست Tb8... .14، کند اما پس از 15. ab ab سفید صاحب ستون باز «a» می‌شد. حرکت متن، چندان دقیق نیست و راه‌های نفوذ زیادی ایجاد کرده است که سفید می‌تواند بـا سـوارهـای خـود آنـها را اشغال کند.

15. Cd2 - c4 ...

در این واریانت معمولاً اسب با دور زدن از طریق f1 و سپس با توجه به جوانب کار از طریق g3 یـا e3 وارد بـازی مـی‌شود، اما گسترش این بازی، به راهی کشیده شده که امکان استفاده از این اسب را در جناح وزیر فراهم کرده است.

تهدید سفید Cf x e5 است و علاوه بر این قصد دارد a4 - a5 کند و در ادامـه اسب دیگر خود را از خانه c4 به میان قلمروی سیاه بفرستد. همچنین سفید امکان Ce3 را هم برای خود محفوظ نگه می‌دارد تا بتواند در صورت لزوم به f5 برود.

در اینجا ما با طرح جالبی مواجه هستیم که از دقت زیـادی بـرخـوردار است و بسته بـه حالتهایی که پیش می‌آید می‌توان آن را بـه طور شایسته تغییر داد.

15. ... a6 - a5

سیاه متوجه خطر نیست. او از a4 - a5

می‌ترسد که او را وادار می‌کند تا در c3 تعویض کند، که در آن صورت پوزیسیون او بدتر خواهد شد.



اما اگر او با توجه به این موضوع 15. ... Ce8 می‌کرد، طرح یک دفاع مناسب ریخته می‌شد که پوزیسیون پیاده‌هایش را در مرکز و جناح شاه تقویت می‌کرد. استراتژی‌ای که مورد انتظار بود. مشکل اجرای این طرح مربوط به فشردگی مهره‌های سیاه و خصلت سیستم دفاعی آن است.

15. ... Ce8 یک مزیت بزرگ هم دارد: به سیاه امکان می‌دهد تا در جناح شاه از طریق f7 - f5 پیشروی کند.

16. Cf3 x e5	Fc8 - a6
17. Fc2 - b3	d6 x e5
18. d5 - d6	Fe7 x d6
19.Dd1 x d6	Dc7 x d6
20. Cc4 x d6	Cd8 - b7
21. Cd6 - b7	Fa6 x b7
22. c3 x b4	c5 x b4



پوزیسیون به طور بارز ساده شده و هر دو طرف از این کشمکش‌ها به یک پوزیسیون تقریباً متعادل رسیده‌اند، اما سفید برتری دو فیل دارد که در بعضی مواقع مشکل است آنها را بطور مؤثر وارد صحنه نبرد کرد. اکنون مسأله سفید چنین است: استفاده از برتری خود در زمان و آرایش بهتر سوارها و همچنین پوزیسیون فیل c1 که در مقایسه با اسب f6 در وضع بهتری قرار دارد.

23. f2 - f3	Tf8 - d8
24. Fc1 - e3	h7 - h6
25. Te1 - d1	Fb7 - c6
26. Ta1 - c1	Fc6 - e8
27. Rg1 - f2	Td8 x d1
28. Tc1 x d1	Ta8 - c8
29. g2 - g4	...

سفید از نظر پوزیسیون برتری دارد، اما سوارهای سیاه در آرایش دفاعی بهتری قرار دارند و اجازه نمی‌دهند که سفید به برتری

کمّی دست یابد. حرکت متن به هدف پیشروی به جناح شاه و همچنین راندن اسب سیاه از خانه f6 انجام شده است که بتواند پس از آن Td5 کند. ایده این مانور عبارت از این است که در زمان بی‌تحرکی بازی سیاه سفید h4 - h3 و g5 - g4 وشاید هم g5 - g6 کند. هنوز سفید نمی‌تواند Fb6 کند زیرا در آن صورت Cd7 و اگر سفید Fa5 کند آنگاه سیاه Cc5 می‌کند که برای سفید خوب نیست.

29. ...	Fe8 - d7
30. Fe3 - b6	Fd7 - e6
31. Fb3 x e6	f7 x e6
32. Td1 - d8+	Tc8 x d8
33. Fb6 x d8	Cf6 - d7
34. Fd8 x a5	Cd7 - c5
35. b2 - b3	Cc5 x b3
36. Fa5 x b4	Cb3 - d4
37. a4 - a5	

سفید تسلیم شد.

شماره ۱۴. گامبی وزیر

ر. اشپیلمان **خ. ر. کاپابلانکا**

تورنمنت بین‌المللی نیوریورک

سال ۱۹۲۷

1. d2 - d4	d7 - d5
2. Cg1 - f3	e7 - e6
3. c2 - c4	Cb8 - d7
4. Cb1 - c3	Cg8 - f6
5. Fc1 - g5	Ff8 - b4

حرکت سیاه از نظر اصول شروع بازی خوب نیست. زیرا ضد حمله پیش از موقع، از نظر گسترش صحیح نیست و نتیجه این اشتباه به زودی آشکار خواهد شد.

6. c4 x d5	e6 x d5
7. Dd1 - a4	Fb4 x c3+

اجباری، چون در غیر این صورت سیاه پیاده از دست می‌داد. تعویض این فیل با اسب، در این مرحله از اول بازی که سفید دو فیل و در مجموع پوزیسیون مستحکمی دارد، به ضرر سیاه است.

دوبار با یک فیل حرکت کردن در شروع بازی و تعویض آن با اسب تنها باید به خاطر کسب امتیاز مشخصی صورت بگیرد.

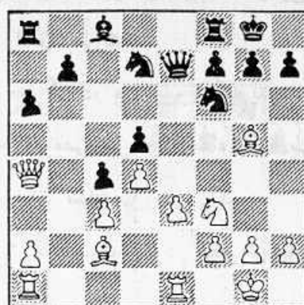
8. b2 x c3	o - o
9. e2 - e3	c7 - c5
10. Ff1 - d3	c5 - c4
11. Fd3 - c2	Dd8 - e7

کمبود فیل سیاه به خوبی احساس می‌شود. وزیر سیاه به ناچار باید کنترل خانه‌های سیاه رنگ را به عهده بگیرد.

12. o - o	a7 - a6
13. Tf1 - e1	...

سفید تدارک باز کردن ستون را با e4 - e3 می‌بیند و لازم است سیاه از آن پیشگیری

کند. اما او نمی‌تواند 13. ... b5 کند زیرا



14. Da5 Fb7 15. Dc7 با تهدید D x b7 و F x f6. به طور کلی سفید تمامی سوارهایش را گسترش داده است، اما سیاه از گسترش باز مانده و پوزیسیون نامطلوبی دارد. در چنین وضعیتی، سیاه در فکر طرح مکارانه‌ای است اما آن نیز او را از مشکلات نجات نمی‌دهد.

13. ... De7 - e6

14. Cf3 - d2 b7 - b5

15. Da4 - a5

این حرکت تعیین کننده‌ای است. سفید پس از حرکت 13. ...De7 - e6 به طرح سیاه پی برده است و ترکیبی را تدارک می‌بیند که طرح حریف را ناکام بگذارد.

15. ... Cf6 - e4

اصل طرح سیاه در این حرکت نهفته است، او قصد دارد از f2 - f3 جلوگیری کند و اگر ممکن شد، a2 - a4 را هم انجام دهد.

16. Cd2 x e4 d5 x e4

17. a2 - a4 De6 - d5

سیاه به طور طبیعی انتظار داشت تا از فیل g5 خود دفاع کند که در آن صورت سیاه



Cb7 می‌کرد که بازی قانع کننده‌ای است. اما فراموش کرد که حریف او در فکر نجات فیل خود نیست.

18. a4 x b5 ...

نکته اصلی ترکیب سفید.

سفید از فیل خود دفاع نمی‌کند و بازی سیاه حقیقتاً با شکست مواجه شده است. سیاه قادر به جلوگیری از فاجعه‌ای که پیش آمده، نیست.

18. ... Dd5 x g5

19. Fc2 x e4 Ta8 - b8

اگر 19. ... Ta7، آنگاه (بهترین ادامه)

20. b6D x a5 21. ba Fb7

22. T x a5 F x e4 23. T x a6 Ta8

24. Te2 Fb7 (بهترین ادامه)

25. Ta5 Rf8 26. Tb2 Fc8

27. Tb4 Re7 28. T x c4

که سفید از نظر ماتریال برتری چشمگیری دارد.

20. b5 x a6	Tb8 - b5
21. Da5 - c7	Cd7 - b6
22. a6 - a7	Fc8 - b3
23. Te1 - b1	Tb5 x b1+
24. Ta1 x b1	f7 - f5
25. Fe4 - f3	f5 - f4
16. e3 x f4	

سیاه تسلیم شد.

شماره ۱۵. دفاع کاروکان

خ. ر. کاپابلانکا   آ. نیمزوویچ

تورنمنت بین المللی نیویورک

سال ۱۹۲۷

1. e2 - e4	c7 - c6
2. d2 - d4	d7 - d5
3. e4 - e5	...

یکی از واریانتهای این شروع بازی. در حال حاضراین حرکت کمتر از 3. Cc3 و یا 3. ed بازی می‌شود. ادامه 3. ed که پس از آن 4. c4 بازی می‌شود (حمله پانوف) اکنون بسیار رایج است. حرکت Cc3 و یا 3. ed حرکت‌هایی هستند که از نظر زمان به نفع سفید می‌باشند. حرکت 3. e5 خصلت فوق‌العاده پوزیسیونی دارد و در ضمن پیاده e5 به منزله «دیرک» در آرایش مهره‌های سیاه به حساب می‌آید. نارسایی حرکت 3. e5 در آن است که دو فیل وزیر سیاه را آزاد می‌کند.

علاوه بر آن در پوزیسیونی که پدید آمده است، تعویض فیل جناح شاه سفید با فیل جناح وزیر سیاه صورت می‌گیرد.

در اکثر گشایشها، سیاه در گسترش فیل جناح وزیر دچار مشکل می‌شود. در این صورت فیل جناح شاه سفید معمولاً نقش مهمی را در حمله و گسترش بازی می‌کند. برای همین است که معمولاً به سفید توصیه نمی‌شود که در چنین گشایشی فیل جناح شاه خود را با فیل جناح وزیر سیاه تعویض کند.

3. ...	Fc8 - f5
4. Ff1 - d3	Ff5 x d3
5. Dd1 x d3	e7 - e6
6. Cb1 - c3	Dd8 - b6
7. Cg1 - e2	c6 - c5

حرکت 7. ...Da6 به منظور تعویض وزیرها برای سیاه بی‌خطر تر است. اگر سفید از تعویض وزیرها خودداری کند، سیاه با توجه به غیبت فیل جناح شاه سفید قطر a6 - f1 را تصاحب می‌کند.

در ادامه بازی توازن نیروها به یکباره بهم خواهد ریخت و هر یک از دو حریف سعی خواهند کرد تا در یکی از جناحها، بازی را به نتیجه برساند و حمله طرف مقابل را در جناح دیگر خنثی کند.

8. d4 x c5 Ff8 x c5

9. o - o ...



سیاه تا حدودی از گسترش باز مانده است، اما پوزیسیون مستحکمی دارد و می‌تواند Cd7 و یا Cc6 کند و تا حدودی عقب‌ماندگی خود را جبران کند.

حال اگر سفید Dg3 کند، آنگاه سیاه باید بین دو حرکت g7 - g6 و یا با ریسک بیشتر Rf8 یکی را انتخاب کند. بدون اینکه به قربانی بسیار مهم حرکت Ce7 اشاره کنیم، به بعضی از واریانتهای جالب می‌پردازیم.

مثلاً:

9. ... Cc610. Ca4 Da5

11. C x c5 D x c5 12. Fe3

یا

9. ... Cc610. Dg3 Cge7

11. Dx g7 Tg812. Dx h7 Rd7

با حمله‌ای نیرومند در ازای دو پیاده پیاده

و یا:

9. ... Cd7 10. Ca4 Dc7

11. C x c5 D x c5

(بهتر از 11. ...C x c5 زیرا در آن صورت سفید می‌توانست با 12. Dg3 g6

13. C d4به برتری دست یابد)

12. Fe3 Dc7 13. f4

که وضع سفید کمی بهتر از پوزیسیونی است که در اول بازی اصلی ایجاد شده بود.

حرکت انتخابی 9. ... C e7 در دیاگرام به این منظور از طرف سیاه صورت گرفته است که بتواند به زودی اسب را در خانه f5 بنشاند.

9. ...	Cg8 - e7
10. Cc3 - a4	Db6 - c6
11. Ca4 x c5	Dc6 x c5
12. Fc1 - e3	Dc5 - c7
13. f2 - f4	Ce7 - f5
14. c2 - c3	Cb8 - c6

سرانجام سیاه گسترش خود را به پایان می‌رساند و تنها باید در یکی از دو جناح به قلعه برود، در چنین حالاتی معمولاً تا حد ممکن از رفتن به قلعه خودداری می‌شود تا حریف را در شرایطی قرار دهند که به هر دو امکان قلعه فکرکند. علاوه بر این اگر تعویض کلی صورت گیرد، به آخر بازی رخ برسد که در آن صورت شاه در مرکز نقش بسیار مهمی را برعهده دارد.

15. Ta1 - d1	g7 - g6

دیر یا زود این حرکت باید انجام می‌گرفت. قصد سیاه انجام h5 - h7 بود، اما این حرکت را انجام نمی‌دهد به امید اینکه در حرکت بعدی آن را انجام دهد اما:

16. g2 - g4 ...



سفید اسب را عقب می‌راند. به نظر می‌رسد سفید می‌دانست که اگر اسب سیاه رانده نشود آنگاه سیاه h5 - h7 می‌کرد و در آن صورت این اسب تا آخر بازی مزاحم سفید می‌شد.

سیاه با توجه به وضعیت خود حرکت g4 - g2 را دست کم گرفته است. او در این فکر است که پس از تعویض اسب با فیل، h5 - h7 کند تا در برابر پاسخ اجباری g5 - g4، پیاده f4 سفید تضعیف شود.

در مجموع تمام نقاط جناح شاه سفید برای تهاجم مهره‌های سیاه آسیب‌پذیر است درست است که هنوز مشهود نیست که سیاه می‌تواند دفاع سفید را در هم بریزد، اما سیاه اطمینان دارد که طرحی برای این کار پیدا خواهد کرد. ارزیابی پوزیسیونی او درست به نظر می‌رسد. زیرا او توانسته است نشان دهد که استحکام پوزیسیون سفید به ضعف پیاده f4 بستگی، دارد.

16. ... Cf5 x e3

17. Dd3 x e3 h7 - h5

حرکت g5 - g4 لازم است در غیر این صورت سیاه پیاده را در g4 تعویض می‌کند و به قلعه بزرگ می‌رود که حرکتی بسیار قوی و تهاجمی به حساب می‌آید و سفید در مقابل آن نمی‌تواند مقاومت کند.

18. g4 - g5 o - o

19. Ce2 - d4 Dc7 - b6

20. Tf1 - f2 Tf8 - c8

21. a2 - a3 Tc8 - c7

22. Td1 - d3 Cc6 - a5

23. Tf2 - e2 Ta8 - e8

سفید تهدید 24. f5 را دارد و اگر 24. ... ef، آنگاه 25. e6.

24. Rg1 - g2 Ca5 - c6

25. Te2 - d2 Te8 - c8

26. Td2 - e2 Cc6 - e7

27. Te2 - d2 Tc7 - c4

پوزیسیون سفید مستحکم است و نیازی به بهبود آن نیست. اکنون سیاه باید نشان دهد که آیا می‌تواند چنین دژی را در هم بریزد یا خیر.

28. De3 - h3 Rg8 - g7

29. Td2 - f2 a7 - a5

همه چیز آنطور پیش می‌رود که سیاه می‌خواهد. اکنون او قاطعانه برای فرو ریختن استحکامات سفید آماده می‌شود.

30. Tf2 - e2 Ce7 - f5



سفید باید اسب را بگیرد. اگر به جای آن 31. Ted2 کند. آنگاه:

31. ...C x d4 32. T x d4 T x d4

33. cd Db5

و سپس Tc1. در ادامه بازی سیاه باید کم و بیش همان کاری را انجام دهد که در متن بازی انجام داده است.

31. Cd4 x f5+ g6 x f5

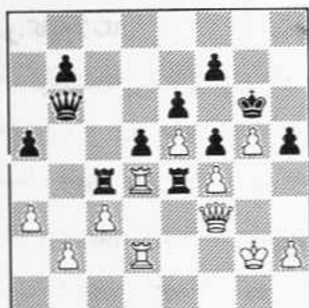
سفید حرکت 28. Dh3 را با این امید انجام داده بود که شرایط تعویض پیاده «g» را در خانه f5 فراهم کند، اما او دریافته است که نمی‌تواند پیاده h5 را بزند زیرا Th8 و پس از آن Th4 و ضعف پیاده f4 هنوز احساس می‌شود.

32. Dh3 - f3 Rg7 - g6

33. Te2 - d2 Tc4 - e4

34. Td3 - d4 Tc8 - c4

سیاه دومین تعویض را اجباری می‌کند تا پس از آن با وزیر به آرایش نیروهای سفید هجوم ببرد. پوزیسیون فوق در مجموع جالب است. آیا وقت تعویض رخ برای سفید فرا رسیده است یا هنوز باید صبر کند؟ دراصل فرقی نمی‌کند چون مجبور است بازی را واگذار کند. یعنی در هر دو حالت بازی به آخر بازی وزیر منجر می‌شود و به خاطر ضعف پیاده f4 و امکانات وزیر سیاه برای حمله به جناح باز شاه سفید، شانسی برای سفید وجود ندارد.



35. Df3 - f2 Db6 - b5

36. Rg2 - g3 Tc4 x d4

37. c3 x d4 Db5 - c4

38. Rg3 - g2 b7 - b5

پوزیسیونی که سیاه برای خود ایجاد کرده درست همان چیزی است که لازم دارد. اکنون او به اعمال قاطعانه‌ای دست می‌زند.

39. Rg2 - g1 b5 - b4

40. a3 x b4 a5 x b4

41. Rg1 - g2 Dc4 - c1

42. Rg2 - g3 Dc1 - h1

43. Td2 - d3 Te4 - e1

44. Td3 - f3 Te1 - d1

45. b2 - b3 Td1 - c1

46. Tf3 - e3 Tc1 - f1

سفید تسلیم شد.

این بازی مفتخر به دریافت جایزه مخصوص شده است.

شماره ۱۶. گامبی وزیر

خ. ر. کاپابلانکا آ. نیمزوویچ

تورنمنت بین‌المللی نیویورک

سال ۱۹۲۷

1. c2 - c4 Cg8 - f6

2. Cg1 - f3 e7 - e6

3. d2 - d4 d7 - d5

4. e2 - e3 Ff8 - e7

5. Cb1 - d2 ...

سفید حرکت طبیعی خود را تغییر داده است. او با انتخاب شروع انگلیسی در سومین حرکت، بازی را به گامبی وزیر تبدیل کرد و به همراه آن گسترش اسب b1 را به این زمان موکول کرده است. شاید او قصد داشته تا سیاه را غافلگیر کند و یا شاید هم در آخرین لحظات به فکر چنین شروعی افتاده است.

بازی سفید را می‌توان خارج از گشایشهای معمولی به حساب آورد. اما نه از نظر گسترش. آخرین حرکت سفید به منظور قرار دادن اسب در c4 انجام گرفته است به شرطی که حرکت e4 - e3 پس از رفتن فیل به d3 است.

5. ... o - o

6. Ff1 - d3 c7 - c5

این حرکت با پیشگیری از e4 - e3 به طور مؤثری از گسترش سفید جلوگیری می‌کند و این امکان به خاطر اشتباه سفید در گسترش برای سیاه پدید آمد.

7. d4 x c5 ...

7. ... Cb8 - a6

سیاه قصد دارد پیاده را با اسب بزند و همراه با آن به فیل هم حمله کند و زمان کسب کند. صرفنظر از حرکاتی که منجر به کسب برتری ماتریالی می‌شوند، حرکاتی که منجر بــه بــرتری پــوزیسیونی و کسب زمــان می‌شوند، از ایده‌آل‌ترین حرکات در شروع بازی به حساب می‌آیند.

8. o - o Ca6 x c5

9. Fd3 - e2 b7 - b6

10. c4 x d5 Cf6 x d5

11. Cd2 - b3 Fc8 - b7

12. Cb3 x c5 Fe7 x c5



انتخاب شروع بازی نامطلوب از طرف سفید و ارزیابی غلط پوزیسیون، سفید را بر آن داشته است بازی را ساده کند تا شاید به پوزیسیونی دست یابد که به دلخواه او دفاعی باشد و در مرکز به سیاه برتری ندهد.

13. Dd1 - a4 Dd8 - f6

سیاه طرح سفید را حدس زده است. او آماده یک تعویض می‌شود و در عین حال فیل c1 را در جای خود میخکوب می‌کند.

14. Fe2 - a6 Fb7 x a6

15. Da4 x a6 Cd5 - b4

16. Da6 - e2 Tf8 - d8

سیاه به گسترش مهره‌های خود ادامه می‌دهد. حرکات سفید به گونه‌ای است که با هر حرکت به برتری‌های سیاه می‌افزاید.

17. a2 - a3 Cb4 - d3

18. Cf3 - e1 Cd3 x e1

19. Tf1 x e1 Ta8 - c8

20. Ta1 - b1 ...

سفید سرانجام آماده تکمیل گسترش خود با b2 - b4 و Fb2 می‌شود. سیاه همچنان با رخهای خود، هر دو ستون باز را اشغال کرده و از نظر زمان از حریف پیش است اکنون او باید قبل از آنکه سفید گسترش خود را به پایان برد، برتری خود را تحقق بخشد.

20. ... Df6 - e5



حرکتی جالب به منظور کسب برتری از نظر زمان و آوردن وزیر به کارزار. سیاه می‌خواهد عرض دوم را با رخ خود اشغال کند و برای این منظور لازم است از وزیر کمک بگیرد. حرکت متن جلوی b2 - b4 فوری را سد می کند زیرا در این صورت متعاقب ... Fd6 .21 و 22. g3 De4 و سیاه عرض دوم را تصاحب می‌کند.

21. g2 - g3 De5 - d5

22. b2 - b4 Fc5 - f8

23. Fc1 - b2 Dd5 - a2

24. Tb1 - a1 Da2 - b3

25. Fb2 - d4 Tc8 - c2

سرانجام سیاه عرض دوم را تصاحب می‌کند. نتیجه این کار فوراً آشکار می‌شود.

26. De2 - a6 e6 - e5

27. Fd4 x e5 Td8 - d2

28. Da6 - b7 Td2 x f2



پوزیسیون سفید ناامید کننده است.

باید در نظر داشت که سفید نمی‌تواند Tf1 .28 کند، زیرا سیاه امکان D x e3 ... .28 را دارد (وزیر را نمی‌توان گرفت زیرا در آن صورت در سه حرکت سفید مات می‌شود).

29. g3 - g4 Db3 - e6

تهدید دو جانبه با +D xgh و T xh2.

30. Fe5 - g3

سفید هنوز سعی می‌کند دفاع کند. اکنون اگر سیاه با وزیر g4 را بزند، سفید Tf1 .31 می‌کند که در اینصورت امیدی برای تساوی وجود دارد.

اما سیاه آنقدر دقیق بازی می‌کند که شانسی برای سفید باقی نمی‌ماند.

30. ... Tf2 x h2

آخرین ضربه. سفید نمی‌تواند رخ را بردارد، زیرا +D x gh ... .31 و سپس Dh3 که گریزی از ماتی نیست.

31. Db7 - f3 Th2 - g2+

32. Df3 x g2 Tc2 x g2+

33. Rg1 x g2 De6 x g4

34. Ta1 - d1 h7 - h5

35. Td1 - d4 Dg4 - g5

36. Rg2 - h2 a7 - a5

37. Te1 - e2 a5 x b4

38. a3 x b4 Ff8 - e7

39. Td4 - e4 Fe7 - f6

40. Te2 - f2 Dg5 - d5

41. Te4 - e8+ Rg8 - h7

سفید تسلیم شد.

شماره ۱۷. گامبی وزیر

آ. آلخین **خ. ر. کاپابلانکا**

هفتمین بازی از مسابقات قهرمانی جهان در بوئنوس آیرس

سال ۱۹۲۷ (تفسیر از باتوینیک)

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 e7 - e6

3. Cg1 - f3 Cb8 - d7

4. cb1 - c3 cg8 - f6

5. Fc1 - g5 c7 - c6

6. e2 - e3 Dd8 - a5

در آن زمان دفاع کمبریج معمول بود و اکنون آلخین در تدارک آن در مقابل مرد اول جهان است. ولی شاید این تدارک در اینجا نارسا باشد.

او در ادامه بازی به این نتیجه رسید که در مقابل کاپابلانکا، باید با سیستم‌های فوق‌العاده ساده و مطمئن بازی کند، گرچه او تا آن موقع در مسابقه چند امتیاز جلوتر بود.

7. Cf3 - d2 Ff8 - b4

8. Dd1 - c2 o - o

9. Fg5 - h4 ...

بی‌تردید می‌توان گفت که این حرکت مشکل را کاپابلانکا در حین بازی پیدا کرده است (تا آن زمان در تئوری شطرنج این حرکت وجود نداشت) و بنابراین برای آلخین این حرکت غیرمترقبه بود.

هر چه کاپابلانکا سعی می‌کند بازی را به پوزیسیونهای ساده بکشاند، برعکس آلخین می‌خواهد آن را پیچیده‌تر کند. آلخین در بازی‌های خود، از این اسلوب بازی سود برده است. اما این کار در مقابل حریفی مانند کاپابلانکا تصمیم درستی نیست.

در آن سالها حرکت 9. Fh4 برای من آشنا بود. چون در سال ۱۹۲۶ در مسابقات ورزشکاران در شهر لنین‌گراد، حریف من یعنی و. راگوزین، در اولین دیدار همین حرکت راکرد و من در آن زمان برای این ادامه نقدی نوشته‌ام که همه آنها منتشر نشده است. پس از آنکه انجام این حرکت را از طرف کاپابلانکا هم مشاهده کردم، به این نتیجه رسیدم که باید در نوشته خود تجدیدنظر کنم.

9. ... c6 - c5

10. Cd2 - b3 Da5 - a4

11. Fh4 x f6 Cd7 x f6

12. d4 x c5 Cf6 - e4

این تحرکات برای سفید بی‌خطر نیست زیرا بخش قابل ملاحظه‌ای از سوارهای سیاه هنوز بسیج نشده‌اند.

13. c4 x d5 Fb4 x c3+

14. b2 x c3 Ce4 x c5

15. Ta1 - d1! ...

سفید برتری پیاده خود را حفظ کرده و می‌خواهد از طریق 16. Td4 سوارهایش را آزاد و بدون مانع گسترش خود را به پایان برساند.



15. ... e6 x d5

16. Td1 x d5 Cc5 x b3

آلخین در اینجا دچار کمبود وقت شده بود. با حرکت 16. ... b6 بازی بغرنج‌تر می‌شد.

17. a2 x b3 Da4 - c6

18. Td5 - d4 Tf8 - e8



19. Ff1 - d3!!! ...

ساده‌ترین روش تجهیز قوا، سیاه باید پیاده g2 را بردارد تا بازی کمی پیچیده شود ولی این کار با از دست دادن زمان همراه خواهد بود.

19. ... Dc6 x g2

20. Fd3 x h7+ Rg8 - f8

21. Fh7 - e4 Dg2 - h3

22. Dc2 - d2 Fc8 - e6

23. c3 - c4 a7 - a5

24. Th1 - g1! ...

تهدید ناگوار 25. Db2، با هدف g7, a3 آشکار شده است. لازم است وزیر سیاه به اردوی خود باز گردد. طبیعی است که سیاه سعی می‌کند به برتری ماتریال دست پیدا کند، اما در ازای آن ستون «h» باز خواهد شد و کاپابلانکا از آن استفاده خواهد کرد.



24. ... Dh3 x h2

25. Tg1 - h1 Dh2 - c7

26. Dd2 - b2 Dc7 - c5

27. Fc4 - d5 ...

به منظور تعویض فیل که مدافع شاه سیاه است.

27. ... Ta8 - a6

اگر 27. ... Ta d8، آنگاه سفید از ادامه زیر سود می‌برد.

28. F x e6 T x d4

29. D x d4 Db4+ (29. ...D x d4

30. Th8+ Re7 31. T x e8+ R x e8

32. F x f7+ R x f7 33. ed)

30. Re2 fe 31. Th8 + Re7

(31. ...Rf7 32. Df4+ Re7

33. Dc7+)

32. D x g7+ Rd8

33. Dd4+ Re7 34. Th7 + .

28. Td4 - e4 Ta6 - d6

29. Th1 - h7 Rf8 - e7

30. Db2 x g7 Re7 - d8

31. Fd5 x e6 f7 x e6

32. Dg7 x b7 Dc5 - b4+

33. Db7 x b4 a5 x b4

34. c4 - c5 Td6 - c6

35. Te4 x b4 Tc6 x c5

36. Th7 - a7

سیاه تسلیم شد.

شماره ۱۸. دفاع هندی وزیر

خ. ر. کاپابلانکا ای. بوگولیوبوف

تورنمنت بین‌المللی بد - کیسینگر

سال ۱۹۲۸ (تفسیر از باکوینیک)

1. d2 - d4 Cg8 - f6

2. c2 - c4 e7 - e6

3. Cg1 - f3 b7 - b6

4. Cb1 - c3 ...

بوگولیوبوف این حرکت را در زمره دفاع نوودینسگی می‌داند و امروزه این سیستم را ت. پطروسیان به کار می‌برد.

خواننده باید توجه داشته باشد که در دوران بلوغ شطرنجی کاپابلانکا گشایش‌هایی برای اولین بار در شطرنج معرفی می‌شد که چندان موفقیت‌آمیز نبودند.

4. ... Fc8 - b7

5. Fc1 - g5 Ff8 - e7

6. e2 - e3 ...

حرکت دیگر 6. Dc2 بود.

بوگولیوبوف ترجیح می‌دهد در مقابل کاپابلانکا، با سیستم گشایشی حریف خود بازی کند.

6. ... Cf6 - e4

7. Fg5 x e7 Dd8 x e7

8. Cc3 x e4 ...

در پوزیسیون بوگولیوف، اشکالی وجود ندارد اما او آشکارا سعی در تعویض مهره‌ها دارد. حرکت 8. Fd3 و یا 8. Dc2 منجر به بازی فوق‌العاده پیچیده‌ای می‌شد.

8. ... Fb7 x e4

9. Cf3 - d2 ...

چنین حرکتی آن هم در مقابل کاپابلانکا صحیح نیست. اسب به طور ناموجه در شروع بازی، دو حرکت انجام داده است. اگر بازی برای دستیابی به تساوی باشد، راه آن چنین است:

9. Fd3 (9. ...Db4+ 10. Dd2 یا

9. ...F x f3 10. gf)

9. ... Fe4 - b7

10. Ff1 - e2 ...

که اگر 10. ... F x g2، آنگاه 11. Tg1 به همراه گرفتن پیاده g7.

کاپابلانکا حرکت بعدی را طوری انتخاب



می‌کند که گویی از آن او نیست (دومین حرکت با وزیر) در واقع او راه تعویض‌های بعدی و ساده کردن صحنه را دنبال می‌کند با این ایده که در آخر بازی به حریف برتری خواهد داشت.

10. ... De7 - g5

11. Fe2 - f3 Fb7 × f3

12. Dd1 × f3 Cb8 - c6

13. Df3 - g3 ...

بوگولیوف از هدف دستیابی به تساوی در بازی، عدول کرده است.

13. ... Dg5 × g3

14. h2 × g3 Re8 - e7

15. g3 - g4 h7 - h6

16. a2 - a3 ...

بوگولیوبوف در انتظار حادثه‌ای است، اما انجام آن میسر نیست. حرکت اخیر او منجر به ضعف ساختار پیاده‌هایش در آینده‌ای نزدیک خواهد شد.

16. ... a7 - a6

17. Re1 - e2 Th8 - b8

طرح سیاه واضح است. او آماده می‌شود تا سوارهای خود را در جناح وزیر فعال کند.

18. Cd2 - e4 ...

اسب در اینجا در موقعیت خوبی نمی‌باشد. حرکت محتاطانه در اینجا 18. b3 بود که اگر 18... b5، آنگاه 19. Thc1

18. ... b6 - b5

19. c4 - c5 d7 - d5!

اکنون اگر 20. Cc3 ، آنگاه 20... b4 و ستون «b» باز می‌شود و اگر 20. Cd2 و یا 20. Cg3 آنگاه 20. ... e5 و سیاه در مرکز فعال می‌شود. به همین جهت سفید پیاده را تعویض می‌کند.

20. c5 × d6+ c7 × d6

21. f2 - f4 ...



بوگولیوبوف از تجهیز سوارهای سنگین خود بر روی ستون «c» خودداری می‌کند. برای راندن پیاده فعال «f» دلیل موجهی وجود ندارد.

21. ... Tb8 - c8

22. f4 - f5 Cc6 - a5

23. Re2 - d3 Ca5 - c4

24. Ta1 - b1 ...

حرکتی غیرفعال. سفید می‌توانست از طریق 24. b3 اسب را از پوزیسیون فعال خود دور کند.

24. ... d6 - d5!

سیاه با توجه به ادامه 25. Cc5 - e5 از اسب فعال خود دفاع می‌کند تا موقعیت آن را حفظ کند.

25. Ce4 - c3 Tc8 - c6

26. f5 x e6 f7 x e6

27. g4 - g5 ...

بخاطر باز کردن ستون رخ.

27. ... h6 x g5

28. Th1 - h5 Re7 - f6

29. Th5 - h3 Ta8 - c8

30. Cc3 - a2 ...

و گرنه سیاه Cxb2 ... .30 می‌کرد.



3. ... a6 - a5

31. Th3 - f3+ Rf6 - g6

32. g2 - g4

32. ...Cc4 - d6 !

محاصره شاه سفید شروع می‌شود.

33. Ca2 - c3 b5 - b4

34. a3xb4 a5xb4

35. Cc3 - d1 ...

در جواب 35. Ca2، سیاه به طروق مختلف برنده می‌شود، اما ساده‌ترین آنها ادامه زیر است

35. ... Tc6 - c2

36. Tf3 - f2 b4 - b3

37. Tb1 - a1 Cd6 - e4

38. Tf2 - e2 Tc8 - c6

با دفاع از عرض ششم و پیاده e6 سیاه با برتری کامل به آخر بازی رسیده است.

39. Ta1 - b1 e6 - e5

40. Tb1 - a1 Tc6 - c4

41. Ta1 - a5 Ce4 = c5+ !

سفید تسلیم شد.

شماره ۱۹ . شروع رتی

خ . ر . کاپابلانکا   م . باتوینیک

تورنمنت مسکو

سال ۱۹۳٦ (با تفسیر باتوینیک)

1. Cg1 - f3   Cg8 - f6
2. c2 - c4   e7 - e6
3. g2 - g3   b7 - b6
4. Ff1 - g2   Fc8 - b7
5. 0 - 0   c7 - c5
6. b2 - b3   Cb8 - c6

اولین بی‌دقتی از طرف سیاه که در ادامه برای و مشکل آفرین خواهد بود. در واقع سفید اکنون می‌تواند سیاه را وادار به تعویض کند. حرکت Fe7... .6 و سپس 0 - 0... .7 برای سیاه بهتر بود.

7. Fc1 - b2   Ff8 - e7
8. Cb1 - c3   0 - 0

اگر 8. ... d5

9. cd ed 10. d4

پیاده مرکزی d5 سیاه تضعیف می‌شد.

9. d2 - d4   Cc6xd4

چاره دیگری نیست زیرا پس از

9. ...cd   10. Cxd4

فیل g2 سفید در قطر بزرگ به طور چشمگیری نیرومند خواهد شد.

10. Cf3xd4   Fb7xg2

11. Rg1xg2   c5xd4
12. Dd1xd4   Dd8 - c7

بار دیگر می‌توان دید که کاپابلانکا طبق اسلوب گسترشی‌ای که در این کتاب توصیه کرده است، محتاطانه عمل می‌کند. سیاه ۱۲ حرکت اول را "هشیارانه" انجام داده است، اما در مجموع برتری سفید تحقق یافته است. سیاه در فضای خالی بازی می‌کند و علاوه بر آن پیاده "d" سیاه ضعیف است.

13. e2 - e4   Ta8 - d8

حرکت دقیق‌تر شاید Tfd8... .13 باشد، اما به نظر می‌رسد که سیاه تدارک ضد حمله در جناح شاه را می‌بیند.

14. Ta1 - d1   Dc7 - b7
15. f2 - f3   Cf6 - e8
16. Td1 - d2   f7 - f5

طرح سیاه با وادار کردن سفید به حرکت e4 - e5 تحقق می‌یابد، در عین حال نظر به دفاع از پیاده d7 توسط رخ از خانه f7 را دارد.

17. Tf1 - d1   Fe7 - g5

اگر Ff6 ... .17 ، آنگاه سفید می‌تواند وزیر را عقب بنشیند. زیرا پس از

18. De3 fe   19. Dxe4 Dxe4
20. Cxe4

وضع پیاده d7 فلاکت بار خواهد بود. بنابر این سفید اول باید Td2 - d3 کند. در آن صورت سفید نیازی به واریانت

پیچیده ندارد: پس از تعویض وزیرها او باید e4 را با پیاده، نه با اسب بردارد.

اگر چه این کار خیلی اساسی نیست، اما سیاه زمان از دست می‌دهد زیرا حرکت Td2 - d3 از طرف سفید، او را به این فکر خواهد انداخت تا مهره‌های سنگین خود را روی ستون "d" متمرکز کند.

18.	Td2 - d3	Fg5 - f6
19.	e4 - e5	Ff6 - e7
20.	Dd4 - f2	Tf8 - f7

ادامه g5 ... .20 و سپس g5 - g4 باعث بهم ریختن پوزیسیون جناح شاه سیاه می‌شد.

21.	Df2 - d2	Fe7 - b4
22.	a2 - a3	Fb4 - f8
23.	Cc3 - e2	Ce8 - c7
24.	Ce2 - f4	g7 - g6
25.	h2 - h4	...



سفید برتری پوزیسیونی دارد و می‌تواند به طروق مختلف برتری خود را تحقق بخشد. مثلاً 25. ...Dc8 26. a4Fh6 27. Td6 و سیاه نمی‌تواند مدت زیادی مقاومت کند. و اگر Fb6 ... .25، آنگاه

26. Cxe6 Cxe6(26. ...Fxd2 27. Cxd8 و 28. Cxf7)

27. Dxh6 f4 28. Td6 Te8 29. g4

به همین جهت سیاه سعی می‌کند در جناح وزیر دست به ضد حمله بزند اما او زودتر از این باید اقدام می‌کرد.

25.	...	b6 - b5
26.	c4xb4	Db7xb5
27.	Td1 - c1 !	Db5 - b7



28. Tc1xc7 ...

اگر بازی به صورت زیر ادامه پیدا می‌کرد، سیاه ناچار به از دست دادن ماتریال زیادی می‌شد

28. Da5 d5 29. ed Fxd6 (29....Txd6 30. De5)
30. Fe5

سفید پیاده را می‌گیرد، اما در عوض پوزیسیون پیچیده‌ای پدید می‌آید.

28.	...	Db7xc7
29.	Cf4xe6	d7xe6
30.	Td3xd8	f5 - f4

کاپابلانکا یک پیاده کمتر دارد، و او که تا حرکت ۲۸ام سفید فشار پوزیسیونی حریف را احساس نمی‌کرد، اکنون بطور ماهرانه‌ای دست به ضد حمله می‌زند تا در ضیق وقت حریف از آب گل‌آلود ماهی نگیرد.

مثلاً اگر 31. gfTxf4 32. Td7Dc6 ، چیزی عاید سفید نمی‌شود.

31.	g3 - g4	Dc7 - e7
32.	Rg2 - h3	De7 - b7
33.	Dd2 - d3	Rg8 - g7
34.	b3 - b4	a7 - a5
35.	b4 - b5	a5 - a4
36.	g4 - g5	Ff8 - c5
37.	Td8 - d6	...

سفید رفته رفته به برد نزدیک می‌شود. او یک پیاده اضافی و در مرکز و جناح وزیر بر حریف برتری دارد.

در تنگی وقت، سفید سعی دارد (تا کنترل زمان هنوز باید ۴ حرکت انجام دهد).

در انجام حرکات دلخواه حریف محدودیت ایجاد کند. پیدا کردن چنین حرکاتی در این پوزیسیون کار مشکلی نیست. حال با قربانی که سفید می‌دهد پوزیسیونی پدید می‌آید که به دقت بیشتری نیازمند است.

37.	...	Fc5xd6
38.	e5xd6+	Rg7 - f8
39.	Fb2 - f6	...

با این حرکت سفید برد را از دست می‌دهد، اما هنوز امکان تساوی وجود دارد.

حرکت صحیح 29. Dc3 بود و در آن صورت پس از

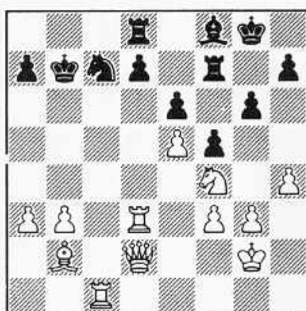
39. ...Re8

40. Dc6+ Td7 41. Fe5

و در حالت 39. ...e5 40. Dc6 e4

41. fef3 42. Fd4 !

سفید به آسانی برنده می‌شد.



این واریانت را پس از اتمام بازی کاپابلانکا به من نشان داد و من در ضیق وقت چیزی جز آثار شادی در چهره کاپابلانکا نمی‌دیدم.

39.	...	Rf8 - e8
40.	Ff6 - e7	...

حرکت اخیر که بدون تأمل انجام شد، اشتباه تعیین کننده‌ای است. ادامه

40. Rg2 Rd7 41. Dc4 به آسانی به

تساوی منجر می‌شد زیرا سیاه پیاده a4 را از دست می‌داد. اکنون با حرکتی که سفید انجام داده، بازی را می‌بازد.

کاپابلانکا فوراً با امکاناتی که در اختیار دارد، رخ خود را فعال می‌کند.

40. ... Tf7 - f5 !

41. Dd3 - c3 Re8 - d7

42. b5 - b6 Db7 - c6 !

سیاه سریعاً به سوی برد گام بر می‌دارد. عجیب است که پس از 42. ... Tb5

43. Dc7+ Dxc7 44. bc Tb3

45. Rg2

سفید باز هم به تساوی دست می‌یافت. زیرا پیاده a3 گرفته می‌شد:

45. ...Ta3 46. c8D+ Rxc8

47. d7+ Rxd7 48. Fxa3

و سیاه باید تسلیم شود.



پس از آن کاپابلانکا ابتکار عمل را به دست آورد و با دقت همیشگی به بازی ادامه داد.

43. Dc3 - g7 Dc6xf3+

44. Rh3 - h2 Df3 - g3+

45. Rh2 - h1 Dg3xh4+

46. Rh1 - g1 Dh4 - e1+

47. Rg1 - h2 Rd7 - c6

48. Dg7 - b2 Tf5 - d5

49. Db2 - c2+ Rc6 - b5

سفید تسلیم شد.

شماره ۲۰. شروع رتی

آ. لی لینتال خ. ر. کاپابلانکا

تورنمنت بین‌المللی مسکو

سال ۱۹۳۶

1. Cg1 - f3 d7 - d5

2. c2 - c4 c7 - c6

3. b2 - b3 Fc8 - f5

4. Fc1 - b2 e7 - e6

5. g2 - g3 Cg8 - f6

6. Ff1 - g2 Cb8 - d7

7. 0 - 0 h7 - h6

این سیستم برای اولین بار در بازی رتی - لاسکر به کار رفت.

(نیویورک سال ۱۹۲۴) و بارها در تورنمنت‌های دیگر هم با آن مواجه بوده‌ایم. آخرین حرکت سیاه، فیل f5 را از تعویض شدن با اسب حفظ می‌کند. در واقع هم این تعویض نباید انجام شود زیرا پس از 8. Ch4 Fg6 9. Cxgh6 ستون "h"

می‌تواند برای سفید خطرناک باشد. (این ملاحظات تنها تا لحظه‌ای درست است که هنوز سیاه در یکی از دو طرف به قلعه نرفته است. م . باتوینیک)

8. d2 - d3 Ff8 - e7

(لاسگر در آن بازی چنین ادامه داد: 0 - 0 Fd6 و e5 - e6 که مرکز پیاده‌ای زیر ضربه فیل‌های سفید قرار دارد اما در عین حال با آرایش مطلوب و پیشروی به جلو، می‌توان پوزیسیون سفید را بهم ریخت) سیاه در بازی حاضر از حرکت e6 - e5 - خودداری کرده و ادامه غیر فعالی را در پیش گرفته است (پس از بازی رتی و لاسگر ثابت شده که استقرار فیل سیاه در خانه d6 درست نبوده است م . باتوینیک)

9. Cb1 - d2 0 - 0

10. Ta - c1 a7 - a5

11. a2 - a3 ...

برای جلوگیری از باز شدن ستون "a" در جواب a5 - a4 حرکت b4 - b3 لازم می‌باشد.

11. ... Tf8 - e8

12. Tc1 - c2 Ff5 - h7

سیاه تا به حال به درستی از انجام حرکت e5 - e6 خودداری کرده است و اکنون با سرعت خود را برای اجرای آن آماده می‌کند (اگر ...e5 .12 ، آنگاه سفید می‌تواند ادامه زیر را آزمایش کند:

. 13. Cxe5 Cxe5

14. Fxe5 Fxa3 15. Da (م . باتوینیک) دو حرکت اخیر و حرکت بعدی نشان می‌دهد که سیاه طرح مشخصی برای بازی ندارد.

(این موضوع در باره سفید هم صادق است. م . باتوینیک) برای تدارک حرکت e5 - e6 منطقی به نظر می‌رسد که Fd6 و Db8 انجام گیرد.

15. Fg2 - h3 Ff8 - c5

16. Te1 - f1 Fc5 - f8

17. Tc2 - c1 Ta8 - d8

18. Tf1 - e1 Ff8 - c5

حال اگر سفید d4 .19کند تنش در مرکز از بین رفته و خانه e4 در اختیار سیاه در می‌آید.

19. Te1 - f1 Fc5 - f8

20. Fh3 - g2 Ff8 - d6

21. Cf3 - e5 ...

بدون توجه به بازی غیر فعال سیاه، پوزیسیون او مستحکم است. به همین جهت طرح هوشیارانه‌ای پی می‌ریزد. او بدون حرکت دادن پیاده‌های "d" و "e" می‌خواهد به آخر بازی برسد. و این کار برای او امتیازاتی در بر دارد. زیرا فیل h7 محدود شده است. اکنون بهتر است فیل سیاه در خانه d6 استقرار یابد. مثلاً در جواب Ce5 .20 می‌توان چنین ادامه

20. ...Cxe5داد

21. Fxe5 Cd7 22. Fb2 f6

و سپس e6 - e5

21. ... Fd6xe5

22. Fb2xe5 Cd7xe5

23. Da1xe5 f6 - d7

حرکت d4 .. .23 خوب نبود. زیرا

24. c5 Db5 25. Cc4 Te7

26. Cd6Dxb3 27. Tb1Dxa3

28. Cxb7 Tc8 29. Ta1Db4

30. Cxa5, ...

با برتری سفید. برای دستیابی به تساوی ادامه زیر کافی نیست

23. ...Cg4 24. Db2 D4

زیرا 25. b4 و در ادامه c5 - c4 و

Cd2 - c4 - d6

24. De5 - b2 Cd7 - f6

سیاه گمان می‌کند با اینگونه حرکات غیر فعال آسان‌تر می‌تواند بازی را به تساوی بکشاند. البته این کار ممکن است، اما نه به سهولت.

ادامه صحیح برای سیاه c5 ... .24 و سپس Cd7 - b8 - c6 است.

25. b3 - b4 a5xb4

26. Db2xb4 ! Db6xb4

پس از 26. ...Dc7 27. Tb1 Te7 28. Tb3 سفید می‌تواند فشار فوق‌العاده‌ای را برروی پیاده b7 وارد سازد و در عین حال از پیاده ضعیف a3 حمایت کند.

27. a3xb4 Td8 - a8

28. Tc1 - a1 ...

این پوزیسیون را سفید می‌توانست در حرکت ۲۱ام ایجاد کند. آخر بازی به نفع سفید است، زیرا سفید خانه a5 را در اختیار دارد که به او امکان می‌دهد تا با رخ در ستون "a" نفوذ کند. علاوه بر آن زنجیره پیاده‌ای b7, c6, d5 زیر آتش فیل g2 قرار دارد و همچنین فیل h7 نقش چندانی در بازی ندارد.

28. ... Cf6 - d7

29. Cd2 - b3 Rg8 - f8

30. Ta1 - a5 ! d5xc4



۲۰۱

اشتباه تعیین کننده. تنها راه دفاع ادامه زیر بود:

30. ... Re7

31. Tfa1 Txa5
32. Txa5 Rd6
33. Ta7 Rc6
34. Ca5 Tb8

گر چه پس از 35. c5 سیاه محاصره می‌شود، اما برد واضحی هنوز برای سفید مشهود نیست.

31. d3xc4 Cd7 - b6
32. Ta5xa8 ! Te8xa8
33. Cb3 - a5 Ta8 - a7
34. Tf1 - d1 Rf8 - e8

در غیر این صورت سفید با ادامه زیر به



۲۰۲

برتری قاطعی دست می‌یافت:

35. Fxc6 bc 36. Td8+Re7 37. Cxc6+.

و اگر 34. ... Re7، آنگاه 35. Cxc6 و اگر 35. Td8+Rf7 36. Tb8 و دیگر امیدی به پیاده b7 نیست.

35. Ca5xb7 !

کوتاهترین راه پیروزی یک ترکیب زیبا. سفید درازای فیل و اسب رخ و دو پیاده رونده دارد. سوارهای سبک سیاه نمی‌توانند در مقابل پیاده‌های رونده که با رخ محافظت می‌شوند، کاری از پیش ببرند. (ترکیب‌های تیپیک کاپابلانکا در آخر بازی. معمولاً کاپا به ظاهر به ماتریال بیشتر علاقه دارد. "رخ و دو پیاده در مقابل مهره‌های سبک" م . باتوینیک)

35. ... Ta7xb7
36. Fg2xc6+ Tb7 - d7
37. c4 - c5 Re8 - e7
38. Fc6xd7 Cb6xd7
39. c5 - c6 Cd7 - b6
40. c6 - c7 Fh7 - f5

فیل پس از ۲۷ حرکت که در خانه h7 توقف داشت، وارد بازی می‌شود، اما دیگر نمی‌تواند تغییری در نتیجه بازی ایجاد کند.

41. Td1 - d8 ...

سفید می‌توانست از طریق 41. e4Fg4 42. f3Fxf3 43. Td8Fxe4 44. c8D در ازای پیاده ماتریال بگیرد، اما این کار مبارزه را طولانی می‌کرد

41. ... e6 - e5
42. Td8 - b8 Cb6 - c8
43. b4 - b5 Re7 - d6

44. b5 - b6 Cc8 - e7

با دادمه زیر:

44. ... Rc6 45. b7 Rxc7

46. bcD+Fxc8 47. Ta8

سفید به آخر بازی برنده می‌رسید. از طریق زیر هم سفید می‌تواند تقریباً به همان پوزیسیون برسد:

35. c8D Cxc8 46. b7

با توجه به +47. Td8 نمیتوان از اسب محافظت کرد، اما سفید ادامه دیگری را ترجیح می‌دهد

45. Tb8 - f8 Ff5 - c8

تهدید سفید b7 - b6 بود.

46. Tf8xf7 Ce7 - d5

47. Tf7xg7 Cd5xb6

48. Tg7 - h7 Cb6 - d5

49. Th7xh6+ Rd6xc7

50. e2 - e4 Cd5 - e7

51. f2 - f3 Rc7 - d7

52. h2 - h4 Rd7 - e8

53. Th6 - f6 Ce7 - g8

سیاه به برد سفید کمک می‌کند! پس از ...Fd7 .53 سیاه می‌توانست تا چند حرکت دیگر مقاومت کند.

سیاه تسلیم شد. 54. Tf6 - c6

پس از 55. Tc5، سفید آخرین پیاده سیاه را می‌گیرد. این بازی مفتخر به کسب سومین جایزه ویژه شده است.

* * *